



Игры Made in Ukraine

В письмах, приходящих в адрес редакции «Домашнего ПК», часть задаваемых вопросов касается отечественных игр. Когда наконец-то выйдет S.T.A.L.K.E.R.? Как обстоят дела у разработчиков Xenus? Что слышно о проектах «За линией фронта», You are EMPTY и «Восхождение на Трон»? И т. д. и т. п. Для того чтобы ответить на все эти вопросы, а также познакомить вас с новыми отечественными проектами, мы решили в очередной раз провести тотальную ревизию украинского рынка игрового ПО.

Честно говоря, взявшись за подготовку материала «Наши игры: ревизия», который вы найдете в рубрике «Игротека», мы даже представить себе не могли, какой колоссальный объем работы нам предстоит проделать. Готовя аналогичный обзор два года назад, мы с трудом насчитали у нас в стране полтора десятка компаний, занимающихся созданием игр для ПК. Сегодня их число перевалило за тридцать, а количество проектов, находящихся в разработке на начало 2004 года, достигло пятидесяти, причем почти половина из них – это игры класса A и AAA, многие из которых уже обрели западных издателей в лице таких уважаемых компаний, как THQ, Codemasters, Atari, CDV.

Что касается ситуации с лицензионными компьютерными играми в нашей стране в целом, то нам очень отрадно отметить, что в течение прошлого года она значительно улучшилась. Если в 2002 году наблюдалось почти тотальное засилье пиратской продукции, то сейчас в Киеве и многих областных центрах Украины можно приобрести практически любые лицензионные игры от российских компаний «1С:Мультимедиа», «Руссобит-М», «Акелла», «Бука», «Новый Диск», «МедиаХауз». По нашим оценкам, в Украине в 2003 году отечественными издателями («1С:Украина», «Мультитрейд» и «Одиссей») выпущено около сотни локализованных (русскоязычных) игр, а количество проданных копий составляет почти 1 миллион. Конечно, это почти в десять раз меньше, чем в России, но прогресс, несомненно, налицо.

Тема отечественного рынка игрового ПО, безусловно, является одной из приоритетных для «Домашнего ПК». С самого первого номера журнала мы внимательно следим за событиями и проектами в данной сфере и освещаем их на страницах нашего издания. И намерены делать это и впредь. Так что в ближайшее время вы еще не раз услышите об играх, сделанных в Украине.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

№ 3 (63), МАРТ 2004

Новости

ХардWare

На первый взгляд

Тестовая лаборатория

Советы покупателю

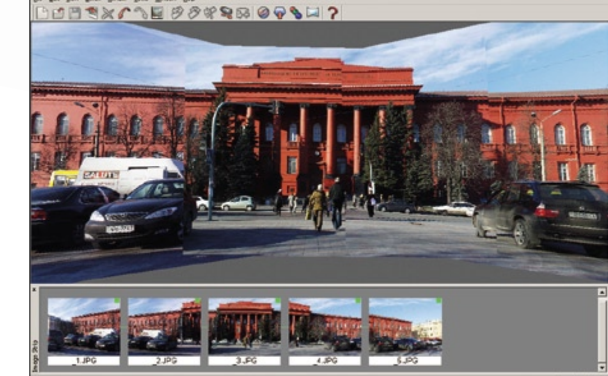
СофтWare

F1

Internet

Игротека

143 Видеотека



с. 70

Эффект присутствия

Знакомимся с техникой панорамной съемки и сшивки изображений – создания из многих частично перекрывающихся кадров одного, результирующего.





НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITCPUBLISHING.COM

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
(зам. главного редактора)
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Андрей Грабельников
Янош Грищенко
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 3 (63), март 2004
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2004 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель. Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.
Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.
Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.

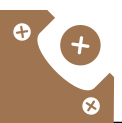
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

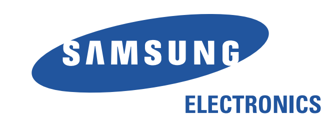
Телефоны:

секретариат	(044) 270 3891
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 270 3890
отдел распространения	(044) 270 2849
Факс:	(044) 270 3891
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ITC», 2004 г.
Все права защищены

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD





МАРТ 2004

www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ

ИГРЫ

ДРАЙВЕРЫ

РАЗНОЕ

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком

СМОТРИ НА ДИСКЕ







ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.
«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«ДПК-CD, март 2004» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 3, 2004 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

ТИ БУДЕШ ДИВИТИСЯ НА НЬОГО ЩОДНЯ.
І БУДУТЬ ДНІ, КОЛИ ТИ ДИВИТИМЕШСЯ НА НЬОГО БІЛЬШЕ, НІЖ У НЕБО ЧИ В ОЧІ РІДНІЙ ЛЮДИНІ.

ТОМУ ЙОГО ЛІНІЇ МАЮТЬ СПІВПАДАТИ З ЛІНІЯМИ ТВОГО ЖИТТЯ.
ЯКЩО ОБИРАЄШ МОНІТОР — ОБИРАЙ ЙОГО СОБІ.

FLATRON L1810B

ЩОБ ПОЛЕГШИТИ ВИБІР, МИ СТВОРИЛИ СЕРІЇ СПЕЦІАЛІЗОВАНИХ

LCD МОНІТОРІВ FLATRON™ І ПОЗНАЧИЛИ ЇХ ПРОФЕСІЙНИМ КОДОМ

профі

- широкий кут огляду — 176°
- оберт дисплея на 90°, вільний вибір положення монітора
- цифровий вхід DVI
- регулювання висоти монітора
- USB концентратор
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1720P L2010P
L1520P L1800P
L1510P

P

стандарт

- всі переваги ергономічної та енергозберігаючої технології рідкокристалічного дисплея та тонка рамка
- швидкість реагування матриці у моделей із діагоналлю 17" — 16 мс, 15" — 25 мс
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1811S L1515S
L1715S L1511S
L1710S L1510S

S

мультимедіа

- всі входи та виходи для отримування інформації
- вбудовані динаміки та мікрофони (2x1W)
- вхід для підключення навушників
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)
- дисплей, здатний до ідеального відтворення будь-якого аудіо- чи відеосигналу

L1810M
L1710M
L1510M

M

бізнес

- прекрасні показники ергономічності та енергозбереження — найкращий вибір для облаштування доброго робочого місця
- оберт дисплея на 90° та регулювання висоти монітора
- USB концентратор
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1720B L1910B
L1520B L1810B
L1710B
L1510B

B

аудіо-відео

- дизайн із найкращими функціональними характеристиками
- чітке й ясне зображення, реалістичні кольори
- широкий екран 16:10
- всі необхідні інтерфейси: D-Sub, DVI-I, DVI-D, CVBS, S-Video, Component
- опціональний тюнер

iF design award winner 2003
reddot design award winner 2003

L2320A
L2320T

A

Не вистачить і десятка сторінок, щоб описати всі переваги цих моніторів. Приходьте до магазинів, подивіться й відчуйте, яка річ стане частиною вашого життя.

Дистриб'ютори: **Київ** ДАТАЛЮКС (044) 249-63-03 • ОРСІ 230-3474 **Запоріжжя** РОМА (061) 224-02-64 **Одеса** АЛГРІ (0482) 37-97-15, 42-95-59 • ПРЕКСІМ-Д (048) 777-22-77
Дилери: **Київ** НІС (044) 234-38-38 • Е.ВЕРЕСТ 464-77-77 • ДІАВЕСТ 455-66-55 • КОМПАСС 531-97-30 • МКС 416-11-81 • ЕПОС 462-52-68 • К-ТРЕЙД 252-92-22 • ЮНІТРЕЙД 461-88-88 • НАФКОМ 241-95-40 • КОМЕЛ 219-13-53 • СПІН ВАЙТ 239-24-57 • БМС ТРЕЙДИНГ 572-32-32 • КПІ-СЕРВІС 248-95-56 • АСПАРК 252-99-46 • ІНТЕРВЕСТ 381-02-72 • ЦИФРОВИЙ СВІТ 230-87-00
Вінниця АПЕКС (0432) 53-49-98 **Дніпропетровськ** КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0562) 92-33-44 • ТЮЗ (0562) 32-03-50 • МКС (0562) 42-24-74 • МАСТЕРКОМП (0562) 35-77-53 • ЧІП (0562) 36-90-62 • САНТОРИН (0562) 92-33-44
Донецьк ТЕХНІКА (062) 385-82-55 • МКС (062) 292-93-03 • СПАРК (0622) 55-52-13 • НЕП (062) 334-00-68 • АМІ (062) 337-70-16 • КОМТЕХ (062) 381-92-82 **Житомир** А.Т.ТРЕЙДИНГ (0412) 41-88-20
Запоріжжя КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0612) 13-00-51 • МІДІС (0612) 63-57-01 • Ф'ЮЧЕ ЕЛЕКТРОНІКС (0612) 13-80-09 • АТ-КОМП (0612) 13-06-40 **Зеленодольськ** ВІКОНТ (05655) 63-436 **Івано-Франківськ** ХОСЕ (0342) 55-95-55
Кіровоград КАСП (0522) 27-23-10 • ДОТАР-ПРОФІ (0522) 23-45-51 **Луганськ** ІНТЕХ (0642) 55-35-08 • КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0642) 58-22-76 • УКРСПЕЦТЕХНІКА (0642) 55-37-21 • МАГЕАЛ (0642) 34-55-12 • ПРОТОН (0642) 61-09-99 **Львів** ТЕХНІКА ДЛЯ БІЗНЕСУ (0322) 74-40-03 • КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0322) 95-20-74 • НЕО-СЕРВІС (0322) 94-81-81 • СТЕК-КОМП'ЮТЕР (0322) 40-33-82 **Миколаїв** С.В.КОМ (0512) 47-53-00 • ДИСКАВЕРІ (0512) 35-49-43 • СОФТКОМ (0512) 47-38-75 • АДМ (0512) 47-22-84 **Одеса** МАГАЗИН LG (048) 777-50-77 • Т&Д (0482) 39-03-10 • ДИСКАВЕРІ (048) 777-22-66 • НТКОМ (048) 728-84-09 • ЄВРОСИСТЕМС КОМП'ЮТЕРНА ТЕХНІКА (048) 738-58-51 **Полтава** ЗОЛОТИЙ СЛОН (0532) 50-13-50 • ПРОМЕЛЕКТРОНІКА (0532) 50-92-52 **Рівне** ФОРТЕЦЯ (0362) 22-67-64 **Севастополь** ОС КОМПОНЕНТ (0692) 54-27-50 • ВЕСС (0692) 55-70-00 **Сімферополь** ВІТО (0652) 24-99-81 • ЕМІР (0652) 27-35-13 • АЛБІ КОМП'ЮТЕРС (0652) 24-85-51 **Суми** КВАРК (0542) 21-06-40 **Тернопіль** ОЗОН (0352) 22-65-42 **Харків** МКС (0572) 14-95-21 • СМІТ (0572) 40-94-34 • НЕБЕСНА СІТЬ (0572) 191-494 • ЕКВАТОР (0572) 588-072 • СПЕЦЗВУКАВТОМАТИКА (057) 712-18-38 **Херсон** ЛТ-КОМП'ЮТЕРИ (0552) 42-56-03 **Черкаси** СОКІЛ (0472) 45-02-35

Центральний сервісний центр "Лагуна сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19

ЛГ. Жити Добре. Рідкокристалічні монітори ФЛЕТРОН виробництва ЛГ. Ред Дот дизайн еворд вінер 2003. ІФ Дизайн еворд вінер 2003.



РУЧКОФОН



Одно из самых необычных концептуальных устройств, которые Siemens планирует представить на выставке CeBIT'2004 в марте нынешнего года, – вот этот мобильный телефон, напоминающий по форме авторучку. Она не является здесь первопроходцем – похожей формы аппарат некоторое время назад представила китайская Heier. Однако в разработке Siemens есть кое-что еще и от авторучки: она умеет распознавать рукописные символы. Например, чтобы набрать номер, достаточно написать его кончиком «пера» на любой поверхности. Точно так же вводятся тексты SMS-сообщений.

Как уже не раз отмечалось, в эпоху массового распространения клавиатурного ввода мы почти разучились писать от руки. Что ж, придется учиться заново.



EXILIM'Ы ТОЛСТЕЮТ!

До сих пор мы знали камеры этой серии от Casio как самые компактные и тонкие. Но, похоже, большие мегапикселы в столь тонкий корпус уже не помещаются, и новая 6-мегапиксельная модель Casio Exilim Pro EX-P600 теперь больше похожа не на визитницу или портсигар, а на обычный цифровой фотоаппарат. Зато новинка позволяет делать фотоснимки размером до 2816×2112 точек и является одной из самых компактных камер с такими возможностями.



SIEMENS НА ЛЮБОЙ ВКУС





В ассортименте немецкой компании добавились два не совсем обычных мобильных телефона – CF62 и CX65. Компактная молодежная «раскладушка» CF62 отличается необычным дизайном со специальной скобой для более удобного ношения на нашейной ленте – примерно такая же конструкция у нашумевшего Sony Ericsson Z200. Новинка от Siemens оснащается 65000-цветным экраном, поддерживает GPRS, MMS и Java.

CX65 представляет собой камерофон среднего класса (его ориентировочная стоимость составляет примерно $220–250), оснащенный встроенной VGA-камерой с возможностью записи и воспроизведения видео, большим экраном, также отображающим до 65 тыс. цветов, 40-голосным полифоническим звонком и 11 MB оперативной памяти для хранения отснятого и полученного через MMS фото- и видеоматериала.



МАЛЕНЬКИЙ ДИСК ВМЕСТО БОЛЬШОЙ «ФЛЭШКИ»

Идея автономного портативного пишущего CD-дисковода, на который можно было бы периодически «сбрасывать» файлы с цифровой камеры в отсутствие доступа к ПК, получила неожиданную поддержку от одного из самых авторитетных производителей – компании Sony. Она изготовила такое устройство с присущим ей остроумием решений технических вопросов и отменным дизайнерским вкусом.

В отличие от автономных дисководов Apacer, пишущих на стандартные CD, накопитель Sony PhotoVault использует 8-сантиметровые MiniCD емкостью 210 MB, которые уже широко распространены по всему миру. Благодаря этому привод стал более компактным и элегантным. Перед записью нужно подсоединить камеру к PhotoVault с помощью USB-кабеля или вставить в соответствующий разъем заполненную карту Memory Stick. О цене устройства пока ничего не известно, но до стоимости многогигабайтовых флэш-карт ей уж точно далеко.





САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ В МИРЕ АВТОМОБИЛЬ

Именно так можно в переносном смысле назвать карты флэш-памяти сверхбольшой емкости, стоимость которых сопоставима с ценой нового малолитражного автомобиля. Так, стоимость предыдущих рекордсменов, носителей CompactFlash емкостью 4 и 6 GB, в момент появления в продаже составляла примерно $7500. Сколько стоит недавно анонсированная 8-гигабайтовая карта от Lexar Media, мы даже не стали интересоваться. Конечно, ведущим профессиональным фотографам США и Европы этот аксессуар вполне по карману, но «простого постсоветского человека» такой уровень цен, согласитесь, немного пугает.



ИЗЫСКАННАЯ СТИЛИСТИКА CENTRINO

Планшетные ПК с рукописным вводом пока еще не пришли в каждый дом, но очень часто именно они рассматриваются в качестве будущей замены персональным и даже домашним компьютерам. А тем временем производители создают новые модели, привлекающие своей легкостью и изяществом. Одна из последних разработок такого класса – Fujitsu Siemens STYLISTIC ST5010. Устройство оснащено дисплеем с диагональю 12,1 дюйма, заключено в прочный магниевый корпус и имеет массу всего 1,54 кг.

Для подключения к локальной сети и Internet STYLISTIC ST5010 оснащен беспроводным адаптером Wi-Fi (собственно, входящим в состав платформы Centrino). Новая модель снабжена специальным пером и ПО, позволяющими делать заметки и превращать рукописный текст в печатный. Особенно привлекательна мощная батарея, позволяющая использовать планшетный ПК в пути в течение восьми часов — целый рабочий день.





MOTOROLA «В НАГРУЗКУ» К «ОСКАРУ»

Еще несколько лет назад Motorola завела обычай награждать лауреатов всемирно известной кинопремии «Оскар» эксклюзивными мобильными телефонами. Откроем секрет: это далеко не единственное из материальных благ, составляющих «довесок» к золотой статуэтке. В нынешнем году ведущие деятели киноиндустрии также получат подарки от Motorola, на сей раз – новые имиджевые модели топ-класса Motorola v600. Подарочные аппараты упаковываются в именные коробки в форме кинокамер, а в качестве мелодии звонка по умолчанию в каждом аппарате предустановлена композиция You Oughta Be in Pictures – так сказать, «с тонким намеком». Что ж, учитывая задержки с поставками телефонов этой модели в магазины, можем предположить, что «Оскар» – возможно, не самый трудный способ получить во владение Motorola v600.

КРЕДИТКА? ФОТОАППАРАТ? ТЕЛЕФОН!





Дизайнеры мобильных телефонов удивляют нас каждый день, но такого неожиданного видения камерофона, как у разработчиков из NEC, нам еще не приходилось видеть. Прототип GSM-телефона от этой компании более похож на сверхтонкий цифровой фотоаппарат наподобие знаменитых Casio Exilim, но по размерам сопоставим с кредитной картой. При съемке его, как настоящий фотоаппарат, можно держать горизонтально и пользоваться размещенной в подходящем месте кнопкой спуска затвора. Аппарат оснащается TFT-экраном с диагональю 1,8 дюйма, отображающим 120×160 точек. Встроенная камера пока оборудована сенсором с 300 тыс. эффективных пикселов, но, по заявлениям NEC, конструкция допускает применение и более качественных матриц...



ПЯТЬ МЕГАПИКСЕЛОВ С МЕТАЛЛИЧЕСКОЙ ОБЛИЦОВКОЙ

Компактная пятимегапиксельная камера с металлической лицевой панелью HP Photosmart R707 – одно из самых интересных «открытий» выставки PMA 2004. Аппарат весит около 200 г в полностью снаряженном состоянии (с батареями), умещается на ладони и обладает впечатляющим набором возможностей. Отличительная особенность камеры – большой объем встроенной памяти, составляющий 32 MB. Как и во всех камерах HP, он может быть расширен с помощью карт SD/MMC. В США R707 должен стоить около $350, что недорого даже по тамошним меркам.

IBM ⓔserver xSeries® 345

Висока продуктивність, покращені можливості масштабування, готовність та виключний ввід/вивід у компактному (2U) сервері прикладних завдань та баз даних середнього рівня оптимізованому для монтування у стійку.



- До двох процесорів Intel ® Xeon ™ 3.2 ГГц
- До 8 ГБ оперативної пам'яті PC 2100 DDR Chipkill
- 4 слоти PCI-X, 1 PCI
- Корпус RACK (2U)
- Інтегрований 2-х канальний Ultra320 SCSI контролер з підтримкою RAID 1
- 6 відсіків для дисків з гарячою заміною
- Інтегрований двопортовий 10/100/1000 мережевий адаптер
- Інтегрований процесор управління System Management Processor з підтримкою контролера системного управління та моніторингу Remote Supervisor Adapter
- До 2-х джерел живлення по 514Вт з гарячою заміною
- Система індикації збоїв та несправних компонентів Light Path Diagnostics
- Комплект провідного ПО для віддаленого управління та адміністрування IBM Director

Гнучкість. Надійність. Неперевершена потужність.

IBM* ⓔserver xSeries на базі процесора Intel ® Xeon ™ Processor

Лінійка серверів IBM ⓔserver xSeries - це не просто високопродуктивні сервери по доступній ціні, а збалансовані рішення для найбільш актуальних завдань користувача. Завдяки потужним процесорам Intel ® Xeon ™ сервери IBM ⓔserver xSeries забезпечують високу продуктивність по доступній ціні для широкого кола задач електронної комерції та різних сфер бізнесу. Ці сервери мають високу надійність та широкі можливості, які були доступні раніше тільки для мейнфреймів.

Новітні технології, доступні ціни, швидка доставка - тепер все, що Вам потрібно, це вибрати модель.

- Гнучкість та масштабування для Tower та Rack конфігурацій -1, 2-, 4-х, 8-ми та 16-ти процесорних серверів.
- Самодіагностика та автономне усунення несправностей забезпечують безпеку та стабільність роботи.
- Передові технології IBM та ідеальне співвідношення ціна/якість.
- Усі моделі IBM ⓔserver xSeries збудовані на базі потужних процесорів Intel ® Xeon ™ та високоякісних комплектуючих (пам'ять, тверді диски).

Замовте вже сьогодні!
Офіційний дистриб'ютор:



+38 (044) 490-51-71
→ www.muk.com.ua

Партнери:
Київ(044): **ComputerLand-Kiev** 490-6792, **SI** 227-4437, **IBS** 246-2381; **Дніпропетровськ (0562)**: **Дніпро-Техноцентр** 32-3801; **Запоріжжя (0612)**: **Рома** 130-757, **Light-Technology** 633-159; **Львів (0322) Петерсон Системи** 97-1215; **Одеса (048)**: **Мікродата** 728-7311; **Харків (0572)**: **МКС** 14-10-14



On demand business. Get there with ⓔ business on demand.**

IBM

IBM, логотип IBM, eServer та xSeries є товарними знаками International Business Machines Corporation у США і/чи інших країнах.
Intel, логотипи Intel Inside® є зареєстрованими товарними знаками Intel Corporation у США та інших країнах.

Специфікації обладнання можуть бути змінені, випуск продукції зупинено в будь-який час в односторонньому порядку без будь-якого попереднього повідомлення. Дана інформація може бути використана виключно для замовлення продукції IBM у бізнес-партнерів IBM та не є офертою.

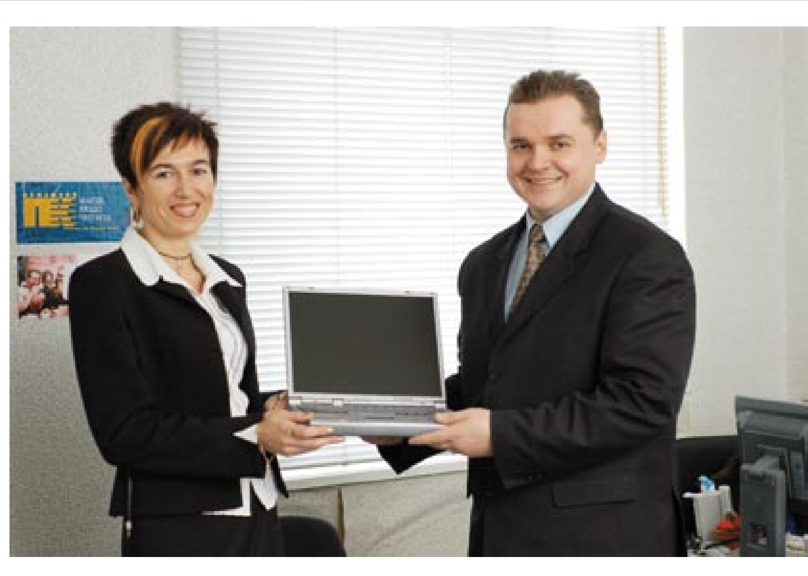
* ІБМ

** електронний бізнес за потребою



Акция «Подписка 2004»

Подписка на «Домашний ПК» – это не только гарантированное получение свежих номеров журнала по фиксированной цене ниже розничной, но и возможность участия в различных акциях, проводящихся редакцией совместно с ведущими IT-компаниями нашей страны. На сей раз своим шансом воспользовались около тысячи человек. Представляем тех, кому улыбнулась удача.



От имени компании CT Line Владимир Рубцов передает ноутбук RoverBook Voyager B415 киевлянке Светлане Драчук



Дмитрий Лесков (в центре) из Винницы получает ЖК-монитор NEC LCD51VM из рук менеджера по продуктам компании Ingress Юрия Нечая (справа)

Ограниченность объема не позволяет нам поместить фотографии всех, кому акция «Подписка 2004» преподнесла приятные сюрпризы. Вот имена остальных счастливчиков:

Сажнев Михаил (Мелитополь) – цифровой фотоаппарат Mustek GSmart 3 (компания «АДВИС»)

Тимофеев Алексей (Хмельницкий) – цифровой фотоаппарат Mustek MDC 4000 (компания «АДВИС»)

Михаил Силяев (Львов) – акустические колонки Creative I-Trigue 2.1 3300 (компания Euro Plus)

Еще тридцати читателям были отправлены диски с лицензионными играми от ведущих производителей.

Принимайте участие в наших акциях! Когда-нибудь повезет и вам.



Андрею Остапчуку (слева) из Киева досталась цифровая камера Mustek DV 3000 от компании «АДВИС». Справа – ее генеральный директор Алексей Коваленко



Видеокарту Sapphire Atlantis Radeon 9600 Pro от компании Euro Plus вручил Владимиру Юрченко из Чернигова коммерческий директор Дмитрий Самойленко

ВНИМАНИЕ, АКЦИЯ!

ТРИ ШАГА, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ КОМПЬЮТЕР

ГАРАНТИЯ 36 МЕСЯЦЕВ



т. (044) 236-20-92
www.mks.ua

КОМПАНИЯ «МКС» И ЖУРНАЛ «ДОМАШНИЙ ПК» ДАРЯТ ВАМ ШАНС СТАТЬ ВЛАДЕЛЬЦЕМ НОВОГО ПК МАРКИ Neo'S

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ, В КАЖДОМ НОМЕРЕ С НОЯБРЯ 2003 ПО ИЮНЬ 2004 ИЩИТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ И ВЫИГРЫВАЙТЕ



1-й шаг. Вы его уже сделали, если держите в руках этот журнал

2-й шаг. Заполните купон «Март 2004»

3-й шаг. Отправьте его на адрес редакции до 25 марта:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».
ТЕПЕРЬ, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ШАНС ВЫИГРАТЬ КОМПЬЮТЕР!



**Победитель будет определяться путем жеребьевки в присутствии комиссии, составленной из представителей журнала «Домашний ПК» и компании «МКС».
Результаты розыграша будут опубликованы в журнале «Домашний ПК» №5 2004**

Если Вам не повезет в этом месяце, участвуйте в следующем!

«ДОМАШНИЙ ПК», МАРТ 2004

Фамилия______ Имя______ Отчество______
Адрес______ Телефон______



AVerTV Studio 305

Цена – $78

Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

Чип
Philips SAA7130HL

Видеовходы
Композитный, S-Video

Количество фильтров для деинтерлейсинга
5

Комплектация
Плата, пульт ДУ с батарейками, ИК-датчик, FM-антенна, аудиокабель, установочный диск, руководство пользователя на русском языке

TV-тюнеры обновляются, пожалуй, медленнее всех других комплектующих – тем больший интерес вызвало появление тюнера AVerTV Studio 305, в котором AVerMedia впервые использовала 9-битный чип Philips SAA7130HL.

Первое, на что обращаешь внимание после установки платы и ее драйверов, – значительно улучшенное по сравнению с моделью 203 качество приема телеканалов в стандарте SECAM, которые теперь невозможно «на глаз» отличить от каналов, вещающих в PAL. Автоматический поиск нашел все доступные каналы, причем часть из них принималась даже в лучшем виде, нежели на бытовом телевизоре. Заметно повысилось качество видеозахвата (как из эфира, так и с внешнего источника) – скажем, кадры, полученные с подключенного по S-Video DVD-плеера, практически не отличаются от скриншотов, сделанных в PowerDVD.

Программное обеспечение полностью обновлено: оно стало, во-первых, удобнее и, во-вторых, на порядок более функциональным. Например, появилась возможность выбора одного из пяти вариантов деинтерлейсинга, а при захвате доступны не только варианты записи в виде несжатого AVI или MPEG-1/MPEG-2, но и компрессия с помощью любого установленного в системе кодека. Кстати, записывать радиопередачи с эфира на компьютер теперь можно прямо в MP3, без промежуточного WAV-файла.

В общем, впечатления от AVerTV Studio 305 у нас остались самые лучшие. Единственное, к чему удалось придраться, – это отсутствие внутренних аудиоразъемов на плате тюнера.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный TV-тюнер; прекрасная замена «народной» 203-й модели

ЗА
Высокое качество видеозахвата и показа ТВ-передач; FM-радио; функциональное ПО; кодирование видеопотока «на лету» с помощью любого установленного в системе кодека

ПРОТИВ
Цена могла бы быть и пониже

LG G7050

Цена – $420

Продукт предоставлен компанией LG: www.lg-gsm.ru



Стандарт
GSM 900/1800, поддержка GPRS

Габариты и масса
94×44×21,5 мм, 89 г

Экран 128×160 точек, 65 535 цветов, UFB

Адресная книга
255 записей, по 3 номера на запись, поле для ввода e-mail

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
набор номера, диктофон

Сигналы вызова
40-голосная полифония, вибровызов

Встроенная камера
640×480 точек

Интерфейсы
IrDA, USB

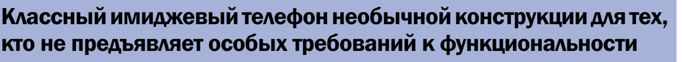
Игры Mobile Hawk, загружаемые на платформе Java

В рядах покупателей имиджевых телефонов зреют революционные настроения. Раскладные модели есть теперь у многих, и те, кто хочет быть неповторимым, обращают свои взоры на аппараты другой конструкции. В поисках новой модной формы LG разработала телефон со слайдером – G7050.

Сдвижная крышка, на которой находится клавиатура, закрывает экран, оставляя узкое место для индикатора, и чтобы увидеть полноразмерный цветной дисплей высокой яркости, нужно сместить ее вниз. Слайдер не требует никаких усилий для перемещения, но имеет приятно тугой ход без люфта, клавиатура тоже очень удобна в использовании, но в основном для людей с небольшими пальцами.

Функциональность G7050 типично «имиджевая» – она включает расширенную адресную книгу сравнительно малой емкости, календарь-органайзер с небольшим количеством оптимально подобранных опций, диктофон, поддержку MMS, Java-игры, встроенную камеру с разрешением VGA и неплохим качеством съемки. LG G7050 щедро укомплектована: в коробке можно найти дата-кабель, диск с ПО для взаимодействия с компьютером, гарнитуру hands-free. И это еще не все. Особая прелесть G7050 – в приятных мелочах вроде отдельной кнопки для вызова календаря и оригинального звукового сопровождения нажатия клавиш – синтезированный голос называет цифру, которую вы нажимаете.

Корпус новинки имеет относительно большую толщину, при этом синяя вставка в торце подчеркивает ее. Нам также не понравился малый объем памяти (600 KB на MMS и 350 KB на Java-апплеты), но для тех, кому вид и оригинальность телефона важнее, чем «продвинутые» функции, это не проблема.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Классный имиджевый телефон необычной конструкции для тех, кто не предъявляет особых требований к функциональности

ЗА
Идея слайдера; качественная механика; удобство использования; UFB-экран; широкие возможности работы с ПК; богатая комплектация

ПРОТИВ
Относительно большая толщина; антенна; малый объем памяти



Samsung X30

Цена – $2700

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. 8-800-502-0000

Габариты (Ш×В×Г), масса
360×24×265 мм, 2,4 кг

Процессор
Intel Pentium M 1,5 GHz

Чипсет
Intel i855PM

Экран
15,4" TFT, 1280×800 точек

Видеоадаптер
NVidia GeForce FX Go 5200 64 MB

Память
256 MB PC2700

Жесткий диск
60 GB

Оптический накопитель
DVD/CD-RW (8/24/24/24X)

Беспроводные интерфейсы
Wi-Fi, Bluetooth

Батарея
Li-Ion, 4800 мА·ч

Одним из последних веяний высокой моды в мире ноутбуков является наличие широкого экрана, соотношение сторон которого близко к кинематографическим 16×9. Это позволяет создавать ноутбуки – «персональные кинотеатры», оптимизированные для просмотра видео, в частности DVD-фильмов. Недавно компания Samsung представила собственную модель такого класса, базирующуюся на технологии Centrino.

Samsung X30 с экраном 15,4" (1280×800) отличается от продукции конкурентов достаточно тонким корпусом (всего 2,4 см) и малой массой (2,4 кг). При этом он с успехом может выступать полноценной заменой настольной мультимедийной системы – благо, технические характеристики позволяют пользователю практически ни в чем себя не ограничивать, даже в самых современных играх. Корпус из магниевого сплава гарантирует долговечность устройства, а сенсорная панель от Synaptics с колесиком прокрутки и полноразмерная клавиатура обеспечивают удобство в эксплуатации.

Сочетание качественного широкого экрана с комбо-приводом DVD/CR-RW и видеоадаптером NVidia GeForce FX Go 5200 дает возможность использовать X30 для просмотра фильмов, записи носителей с мультимедийными данными и динамичных компьютерных игр. Правда, звуковая система AC'97 от Crystal – не 5.1-канальная, но, тем не менее, достаточно хорошая, наличие же цифрового S/PDIF-выхода (и TV-выхода) позволяет без проблем расширить его функции, преобразовав ноутбук в домашний кинотеатр. А емкая батарея (время жизни – до 4 ч) позволит, к примеру, не скучать при длительных межконтинентальных перелетах.

ВЕРДИКТ 

Очень интересный мультимедийный ноутбук; один из самых тонких и легких среди широкоэкранных моделей

ЗА
Качественный широкий экран; отличная функциональная оснащенность; небольшая масса; металлический корпус

ПРОТИВ
Нет



Якість вища за ціну!



www.delfics.com

Пориньте у світ нових можливостей!

Нехай ніщо не заважає Вам отримувати задоволення - новий ПК дозволяє Вам кодувати файли у формат MP3, поки Ви граєте у свою улюблену гру. Придбайте ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.

ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО, мають гарантію 2 роки та можуть бути придбані в КРЕДИТ на вигідних умовах.



Комп'ютерні салони-магазини "Гігабайт"
Київ
вул. Івана Кудрі, 20, тел. (044) 531-97-28
вул. Велика Житомирська, 6, тел. (044) 229-86-43
вул. Горького, 24, тел. (044) 220-53-44
просп. Маяковського, 10, тел. (044) 515-84-75
Біла Церква
бульв. Перемоги, 99, тел. (263) 4-49-35
Кременчук
вул. Жовтнева, 37/18, тел. (0536) 7-9999-8
Чернігів
вул. Мстиславська, 33, тел. (04622) 7-47-07
Магазини Delfics
Київ
вул. Декабристів, 9, тел. (044) 562-66-99
Севастополь
вул. Одеська, 27, тел. (0692) 55-70-00

Логотип Delfics® - товарний знак ТОВ "Компасс-сервіс". Логотипи Intel Inside®, Pentium® - зареєстровані товарні знаки Intel® Corporation.





Siemens SX1

Цена – $700

Продукт предоставлен компанией Siemens, www.my-siemens.com

Платформа
Symbian OS 6 (Nokia Series 60)

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты (Ш×В×Г) и масса
56×109×19 мм, 116 г

Экран
176×220 точек, 65 535 цветов, TFT

Карта расширения
MMC

Интерфейсы
IrDA, Bluetooth

Встроенная память
6 MB

Расширенная адресная книга
Есть

Работа с сообщениями
SMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
Управление, набор номеров, диктофон

Игры
На платформах Symbian и Java

Этот аппарат мы ждали долго. Ждали, несмотря на то, что, судя по фотографиям, его клавиатура была ну слишком уж необычной. Будучи объявлен в марте прошлого года, Siemens SX1 имел значительное преимущество в оснащенности перед тогдашними смартфонами на базе Series 60 – Nokia 7650 и 3650. Однако случилось так, что на прилавки магазинов модель попадает только год спустя.

В SX1 много хорошего. Это и большой высококачественный экран, и богатая функциональность, «унаследованная» от базовой платформы Series 60, и удобство синхронизации данных с компьютером через USB-кабель, инфракрасный порт или Bluetooth, и встроенный FM-тюнер, и грамотно сконструированный слот для карты памяти. В телефоне Siemens незначительно переработано меню системы, его структура стала более компактной, не потеряв простоты и понятности. Появилось несколько интересных апплетов, в частности, усовершенствованный MP3-плеер и игра Mozzies, в которой для управления прицелом применяется... встроенная камера.

Но всеми этими преимуществами воспользуются только терпеливые, поскольку привыкнуть к нетривиальному расположению клавиш трудно. Набирать текст можно только двумя руками, и то не очень комфортно. Джойстик с металлизированной поверхностью оказался скользким и слишком тугим, он сильно утомляет палец.

В итоге, SX1 действительно совершеннее старых моделей Nokia, но уже широко распространенная Nokia 6600 имеет очень близкую функциональность при гораздо большем удобстве использования и практически одинаковой цене.



Смартфон на базе Nokia Series 60 с богатой функциональностью, нетривиальным дизайном... и очень неудобной клавиатурой

ЗА	ПРОТИВ
Легкость; хороший экран; простота доступа к картам памяти; FM-тюнер	Неудачная клавиатура и джойстик; в комплекте нет карты памяти



HP psc 2410

Цена – $360

Продукт предоставлен компанией Hewlett-Packard: тел. (044) 490-6120

Максимальный формат печати
A4 (210×295 мм)

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Аппаратное разрешение сканирования
600×1200 ppi

Внешняя разрядность сканированного изображения
48 bit

Встроенный модем
33,6 Kbps

Функция факса
Есть

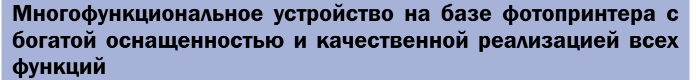
Многофункциональный аппарат HP psc 2410 – это не сугубо периферийное устройство: ряд операций, таких, как копирование или вывод на печать фотографий с карт флэш-памяти, на нем можно производить вообще без подключения к ПК. В последнем случае для предварительного просмотра фото применяется встроенный цветной LCD с диагональю 6,4 см.

Устройство способно выводить фотографии без полей на стандартных листах форматов 10×15 см и A4. О высоком качестве фотопечати говорит поддержка последней версии технологии растрирования HP PhotoRET IV, которая позволяет получать произвольные цвета путем смешивания основных и тем самым улучшить плавность цветовых переходов и равномерность однотонных заливок.

Функции копирования реализованы стандартно для многофункциональных аппаратов HP. Все необходимые опции можно задать непосредственно с клавиатуры устройства, используя для контроля ЖК-дисплей. Сканировать на МФУ HP достаточно просто. Из особенностей данной функции следует отметить поддержку сохранения полученного изображения на диск в формате *pdf*.

psc 2410 – весьма производительное устройство. Положительно зарекомендовавшая себя в новых принтерах HP технология PhotoRET IV оказалась на высоте и здесь: фотографические отпечатки, сделанные на данном МФУ, очень хороши, визуально они не отличимы от химических. Сканирование также выполняется на достаточном для домашнего использования уровне.

В общем, psc 2410 – весьма качественное и богато оснащенное МФУ. Оно не из самых дешевых, но его стоимость вполне оправдана.



Многофункциональное устройство на базе фотопринтера с богатой оснащенностью и качественной реализацией всех функций

ЗА	ПРОТИВ
Высокое быстродействие; качественная печать; встроенный цветной ЖК-экран; считыватели флэш-карт	Достаточно высокая цена



Samsung SyncMaster 173MP

Цена – $800

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. 8-800-502-0000

Диагональ 17"

Тип матрицы PVA

Разрешение матрицы 1280×1024 точки

Время реакции 16 мс

Входы сигналов VGA, DVI, Composite Video, S-Video, SCART

Встроенные тюнеры TV (NTSC, PAL), FM

Новая модель Samsung SyncMaster 173MP относится к классу «мониторотелевизоров» – компьютерных ЖК-дисплеев со встроенным TV-тюнером. Компания Samsung выпускает такие устройства уже давно и накопила немалый опыт в этой области.

Дизайн 173MP по сравнению с предыдущей моделью более изысканный. В перечне элементов его оснащения появился разъем SCART, часто необходимый для подключения бытовой видеотехники, и встроенный FM-тюнер. Ну и разумеется, главное отличие – новая ЖК-матрица последнего поколения. Кроме того, в SyncMaster 173MP реализованы такие удачные наработки, как мощная встроенная акустическая система, пульт дистанционного управления в комплекте поставки, режим «картинка-в-картинке», позволяющий одновременно видеть на экране сигналы от двух источников и т. д.

Качество изображения новой матрицы нам понравилось, для работы в Internet, просмотра телепередач и фильмов, несложной обработки фото его вполне достаточно. Углы обзора экрана очень широки, при этом цветовая палитра почти не искажается. Быстродействие матрицы в практических задачах соответствует «классу 16 мс», чего полностью хватает для видео, особенно если смотреть с расстояния 1–2 м – например с дивана, как это обычно бывает.

«Мониторотелевизор» есть смысл применять в мультимедийном ПК, предназначенном для использования одним человеком. Немного теряя в универсальности по сравнению с компьютерным TV-тюнером, пользователь получает выигрыш в удобстве управления ТВ-приемником. Для такого случая выбор монитора Samsung SyncMaster 173MP выглядит вполне оправданным.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Новый «мониторотелевизор» отлично подойдет для персонального медиацентра

ЗА	ПРОТИВ
Высокое качество изображения; пульт ДУ в комплекте; разъем SCART; FM-тюнер	Неудобное управление

Genius



СИЛА и МОЩЬ!



GHT-510/510D

Материал:
Сателлиты **ДСП**
Сабвуфер **ДСП**
Встроенные декодеры DTS и Dolby Digital (GHT-510D)
Мощность акуст. системы Вт, RMS **200**
Сателлиты , Вт, RMS **20**
Сабвуфер, Вт, RMS **100**
Диаметр динамической головки:
Фронтальные сателлиты **1x1,5", 2x3"**
Тыловые сателлиты **1x1,5", 1x3"**
Центральный сателлит **1x1,5", 1x3"**
Сабвуфер **1x8"**
Аудио Входы:
GHT-510 – Аналоговый 5.1
GHT-510D – 2 аналоговых стереовхода, цифровой оптический, цифровой коаксиальный.



GHT-511/511D

Материал:
Сателлиты **Алюминий**
Сабвуфер **ДСП**
Встроенные декодеры DTS и Dolby Digital (GHT-511D)
Мощность акуст. системы Вт, RMS **200**
Сателлиты , Вт, RMS **20**
Сабвуфер, Вт, RMS **100**
Карбоновые головки InV2ision
Диаметр динамической головки:
Фронтальные сателлиты **1x1,5", 2x DBA-218K**
Тыловые сателлиты **1x1,5", 1x DBA-218K**
Центральный сателлит **2x Dual DBA-218K**
Сабвуфер **1x8"**
Аудио Входы:
GHT-511 – Аналоговый 5.1
GHT-511D – 2 аналоговых стереовхода, цифровой оптический, цифровой коаксиальный.


DATA LUX

Официальный дистрибутор Genius
Киев, Краснозвездный проспект 51, НИИСП, лабораторный корпус, офис 208;
Тел.: (044) 249-63-03; Факс: (044) 275-99-99;
Сервис-центр: (044) 248-7041;
Інтернет: http://www.datalux.ua;
E-mail: datalux@datalux.ua

У нас Вы можете получить информацию о ближайшем к Вам продавце



Sony Ericsson Z600

Цена – $450

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson, www.sony-ericsson.com

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса
90×48×27,9 мм, 110 г

Экран
128×160 точек, 65 535 цветов, TFT

Адресная книга
510 номеров, по 3 номера на имя, поле для ввода e-mail

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
Набор номера, управление, диктофон

Сигналы вызова
32-голосная полифония, виброзвонок

Встроенная камера
288×352 точки

Интерфейсы
IrDA, Bluetooth

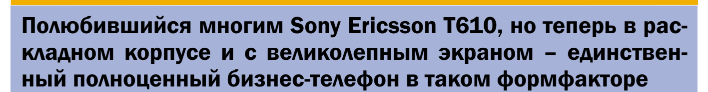
Игры
Загружаемые, на платформах Java и Mophun

Телефоны в раскладном корпусе своим удобством и имиджем привлекают не только «модную» публику, но и серьезных пользователей, максимально требовательных к функциональности. К сожалению, до сих пор порадовать последних было особо нечем, так как даже самые «многоцелевые» модели-«раскладушки» не дотягивали по набору возможностей и, главное, по удобству управления до традиционных бизнес-телефонов, выпускающихся в основном в моноблочных корпусах. В последнее время камнем преткновения для желающих выбрать раскладную модель был Bluetooth – этот интерфейс во всех таких аппаратах отсутствовал.

Компания Sony Ericsson поступила просто и логично: она «упаковала» электронику своего бизнес-телефона T610 в раскладной корпус. Получившаяся модель выглядит не так изысканно, как подобные новинки от Motorola и Samsung, но зато в оригинальности и узнаваемости ей не откажешь. Довольно большие размеры делают Z600 типично мужским телефоном – широко разнесенные кнопки удобны в работе для человека с крупной рукой. Особенно следует отметить великолепный TFT-экран с гладким, ярким и насыщенным изображением, хорошо читаемым даже при сильном солнечном свете. Безусловно, это один из лучших на сегодня телефонных дисплеев.

Функциональность Z600 на сегодня максимальна среди раскладных телефонов (Motorola MPx200 не в счет) – здесь и более вместительная адресная книга, и мощный органайзер, и хорошие возможности расширения благодаря поддержке Java и Mophun, и долгожданный Bluetooth.

Что тут говорить – если нужен бизнес-телефон, и непременно в раскладном корпусе, то Z600 – не просто лучший, а пока единственный выбор.



Полюбившийся многим Sony Ericsson T610, но теперь в раскладном корпусе и с великолепным экраном – единственный полноценный бизнес-телефон в таком формфакторе

ЗА
Богатые функциональные возможности; превосходный экран; Bluetooth; сменные панели

ПРОТИВ
Практически нет

Creative SoundBlaster Audigy 2 NX

Цена – $140

Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

Интерфейс
Hi-Speed USB 2.0

Максимальное разрешение/частота сэмплирования
24-bit/96 kHz

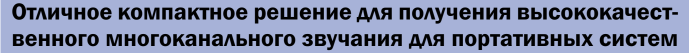
Количество каналов окружающего звучания
7.1

Входы/выходы
Front Out, Side/Phones Out, Rear Out, C/Sub Out, Optical Out, SPDIF Out, Mic In, Line In, Optical In

В последнее время в мире ноутбуков прослеживается явное стремление ни в чем не уступать настольным ПК. Мощные встроенные видеокарты, мультиформатные оптические приводы, большие широкие экраны, не говоря уже о многогигагерцевых процессорах, – все это, без сомнения, не может не радовать поклонников мобильного стиля жизни.

Но есть сфера, в которой портативные ПК до сих пор не могли конкурировать с настольными, и это – многоканальный звук. Лэптопы зачастую оснащаются достаточно примитивной аудиосистемой, которая, в лучшем случае, позволяет качественно воспроизводить музыку в наушниках, и на этом ее возможности заканчиваются. Но если ваш ноутбук действительно является полной и бескомпромиссной заменой обычного ПК, то со временем вам наверняка захочется наслаждаться звуковой дорожкой к фильмам в «объемном» формате звучания – 5.1-канальном. А как?

Знакомьтесь: Creative SoundBlaster Audigy 2 NX. Разработанное специально для ноутбуков и портативных систем, это USB-решение позволяет получать высочайшее качество звучания уровня DVD-Audio (24-bit/96 kHz) в форматах вплоть до 7.1-канального. Для удобства устройство оснащено всеми необходимыми входами/выходами, при этом микрофонный вход и общий уровень громкости регулируются ручками на корпусе плюс достаточно ценным приобретением для кинолюбителей, да и вообще для всех категорий пользователей, может быть ИК-пульт ДУ. Не обойдены вниманием также поклонники компьютерных игр – Audigy 2 NX поддерживает стандарт пространственного звучания EAX Advanced HD, являющийся наиболее распространенным среди новинок игровой индустрии.



Отличное компактное решение для получения высококачественного многоканального звучания для портативных систем

ЗА
Великолепное качество звучания; поддержка записи/воспроизведения в формате 24-bit/96 kHz, а также 7.1-канального звука

ПРОТИВ
Для питания устройства недостаточно шины USB – требуется внешний БП



Дефрагментація диска С

ОБИРАЙТЕ НАДІЙНИЙ ВІНЧЕСТЕР!

Надійність в жорстких умовах!

Жорсткі диски Samsung

П'ятнадцятирічна історія виробництва жорстких дисків Samsung – це історія досягнення беззаперечного лідерства. Сьогодні HDD Samsung – це перш за все еталонна якість, досконала надійність, найвища продуктивність, найнижчий рівень шуму. Ці властивості дозволяють HDD Samsung бути найнадійнішими засобами зберігання важливої інформації, а кожному користувачу комп'ютера – цілком покладатися на їх надійність.

Три невідпорні аргументи на користь HDD Samsung:

- **Трирічна гарантія** виробника – найбільша з можливих.
- Унікальна пропозиція від Samsung Electronics – безкоштовне відновлення даних на вінчестерах Samsung (для HDD ємністю 160 Гб і вище).
- 50% українських користувачів комп'ютерів в 2003 році віддали перевагу жорстким дискам Samsung.

Віола+	(044) 515-2628	КПІ-Сервіс	(044) 248-9555	Ніс	(044) 234-3838	ТіД	(0482) 248-911	Д'Комп	(056) 370-1104
К-Трейд	(044) 568-5005	МДМ	(044) 464-5555	МКС	(0572) 141-425	AMI	(062) 385-4888	Нео-Сервіс	(0322) 403-121
Комел	(044) 216-5013	Навігатор	(044) 241-9494	Прексим-Д	(048) 777-2277	Техніка	(062) 385-8251	Техніка для бізнесу	(0322) 971-104
Компасс	(044) 531-9730	Нафком	(044) 241-9540	Неолоджик	(048) 728-3728	Спарк	(0622) 555-213		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



* **Самсунг Діджітолл.** Приєднуйтесь.



Sony VAIO X505

Цена – $4200

Продукт предоставлен компанией BIGIT: тел. (044) 248-6603

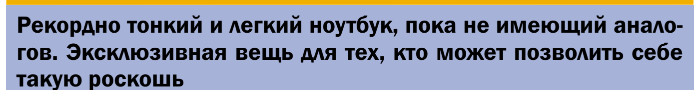


Габариты и масса
259×208×9,1 мм, 825 г
Процессор
Pentium M 1 GHz
Чипсет
Intel 855GM
Экран
10,2", 1024×768 точек
Видеоадаптер
интегрированный
Память
512 MB
Жесткий диск
20 GB (4200 об/мин)
Батарея
Li-Ion, 2056 мА·ч

Sony, как никто другой, умеет делать эксклюзивные и порой просто поразительные продукты. Последний эпитет в полной мере относится к VAIO X505 – необычайно тонкому и легкому ноутбуку. Его толщина в закрытом состоянии составляет всего 9,7 мм, постепенно увеличиваясь к задней части до 2,1 см. Смотрится такая конструкция весьма элегантно. В отличие от стандартных моделей, в VAIO X505 клавиатура размещена у самой нижней кромки, здесь же находятся три клавиши, выполняющие функции кнопок мыши. Сенсорная панель touch pad отсутствует, в качестве встроенного манипулятора используется track point. Кроме того, в комплекте поставки есть миниатюрная оптическая USB-мышь, оснащенная колесиком прокрутки и встроенным считывателем карточек Memory Stick/Pro.

Надо сказать, что для таких габаритов и массы ноутбук укомплектован очень неплохо. Достаточно качественный экран с диагональю 10,2" имеет максимальное разрешение 1024×768 точек. В качестве графического адаптера применяется интегрированный контроллер чипсета Intel 855GM, на нужды которого идет 4 MB системной памяти (или больше – в случаях задействования 3D-возможностей). Объем оперативной памяти составляет 512 MB, жесткого диска – 20 GB.

Ионолитиевая аккумуляторная батарея (2056 мА•ч) обеспечивает порядка 3 часов работы. Впечатления от VAIO X505 остаются самые приятные. Ее возможностей наверняка хватит для 80–90% мобильных пользователей. Как и все эксклюзивное и «экстремальное», VAIO X505 не отличается доступной стоимостью, но она в данном случае вполне оправдана.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Рекордно тонкий и легкий ноутбук, пока не имеющий аналогов. Эксклюзивная вещь для тех, кто может позволить себе такую роскошь

ЗА	ПРОТИВ
Необычайная компактность; малая масса; хорошее оснащение; стильный дизайн; высокая производительность	Высокая цена

«Версия» Vesta 500

Цена – $500

Продукт предоставлен компанией НПФ «Версия»: тел. (044) 554-2747

Операционная система
MS Windows Mobile 2003
Габариты и масса
126×74×15,3 мм, 170 г
Процессор
Intel PXA263, 400 MHz
Экран
3,5", 240×320, 65 535 цветов, TFT
Карты расширения
CF, SD/MMC
Интерфейсы
IrDA, USB, USB Host, Bluetooth, Wi-Fi
Встроенная память
64 MB RAM, 64 MB ROM

Новый КПК от украинской компании «Версия» – Vesta 500 – принадлежит к категории «двухинтерфейсных» устройств, оснащенных встроенными адаптерами Bluetooth и Wi-Fi. Ввиду намечающегося распространения персональных, корпоративных и публичных точек беспроводного доступа именно такая конфигурация является наиболее перспективной для КПК, который предполагается активно использовать для работы и развлечения.

Что касается конфигурации платформы, Vesta 500 представляет собой вполне типичный аппарат среднего класса с операционной системой MS Windows Mobile 2003. Его производительность также мало отличается от других доступных сегодня моделей. Но вот по оснащенности КПК от «Версии» во многом уникален. К паре беспроводных интерфейсов следует добавить такое же количество слотов для установки дополнительной памяти и периферии – CompactFlash и SD/MMC. Кроме того, КПК оборудован встроенным USB-хост-адаптером, что позволяет подключать непосредственно к нему другие устройства, опознающиеся в Windows как USB Mass Storage Device, – флэш-накопители, внешние винчестеры, цифровые камеры и т. д., так что обмениваться файлами, просматривать и редактировать многочисленные документы можно в любое время и в любом месте.

В общем, «Версия» Vesta 500 представляет собой один из наиболее оснащенных КПК, доступных сегодня в Украине. Она выпускается на основе модели Mitac Mio 558 и снабжается предустановленными средствами русификации. Цена устройства – около $500, что вполне разумно для аппарата с такими возможностями.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Превосходно оснащенный и привлекательный внешне КПК по разумной цене – очень удачное приобретение

ЗА	ПРОТИВ
Интерфейсы Bluetooth и Wi-Fi; разъемы CF и SD/MMC; встроенный USB-хост; малая масса; привлекательный дизайн; разумная цена	Нет



Strong SRT LCD 1500

Очень часто для дома требуется «просто LCD-монитор». Обычно это одна из самых доступных моделей, так как выбор в пользу LCD обусловлен только компактностью и заботой о здоровье глаз. Strong SRT LCD 1500 предназначен как раз для таких случаев и может предложить покупателям то, чего обычно лишены другие модели аналогичного уровня, – компактность и привлекательный дизайн.

Монитор обеспечивает типичное для базового LCD качество изображения. Он обладает удобной и понятной системой управления. А вот быстродействие у матрицы не очень высокое, она дает заметные шлейфы за движущимися объектами. В общем, для нетребовательного пользователя и за небольшие деньги эта модель будет неплохим выбором.

Цена – $320

Продукт предоставлен ООО «Компания системной интеграции»: тел. (056) 777-9951

ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохого качества, симпатичный и недорогой дисплей «для текстов и Internet»



Seagate Barracuda 7200.7 Plus 200 GB

Seagate Barracuda ST3200822A – первый винчестер, построенный на 100-гигабайтовых пластинах, который достиг нашего рынка. Увеличенная плотность записи оказывает самое благотворное влияние на производительность жесткого диска. В моделях годичной давности использовались пластины емкостью 60 или 40 GB, и замена таких винчестеров на Barracuda ST3200822A даст огромное преимущество в быстродействии, ощутимое практически в любых задачах. Модель оснащена 8-мегабайтовым кэш-буфером, что является стандартом для высокоуровневых винчестеров. Нам еще предстоит сравнить Barracuda ST3200822A с аналогичными моделями от других производителей, но на текущий момент все говорит в ее пользу.

Цена – $185

Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: www.elko.kiev.ua

ВЕРДИКТ ★★★★★

За стремительный вывод новых технологий на рынок компания Seagate заслуживает твердую пятерку

РІДИННО-КРИСТАЛЕВІ МОНІТОРИ
ViewSonic®



РОЗМАЇТТЯ МОДЕЛЕЙ





16 МІЛІСЕКУНД

Настільки короткий час реагування - це новий еталон швидкості. Адже, чим меньша ця величина, тим краще сприймається динамічне зображення.



25 МОДЕЛЕЙ

ViewSonic пропонує надзвичайно широкий модельный ряд рідинно-кристалевих моніторів. В цих моніторах втілені найновіші розробки в галузі візуальних технологій для задоволення всіх можливих потреб.

www.viewsonic.ru

Квазар-Мікро 239-9999. ВалТек 246-4343. Героу корпорейшн 228-7880. КПІ-Сервіс 248-9555. НІС 234-3838. Спін-Вайт 242-2999. Тон-Інтер 227-7168. Хост 245-4758. Еверест 464-7777. Дніпропетровськ ПФ Сервіс (056) 370-3003. Донецьк Техніка (062) 385-8255. Запоріжжя Мідіс (0612) 63-57-01. Харків МКС (0572)14-95-21.



В поисках ПК для дома:
обзор barebone-систем

Тарас Олейник



Скажите, вы любите красивые вещи? Что за странный вопрос – подумает читатель, окидывая взглядом изысканные элементы домашнего интерьера – кто же их не любит?

И это действительно так. Во все времена люди старались сделать свою обитель максимально уютной и комфортной, при этом не забывая и об эстетическом удовольствии, руководствуясь чувством и стремлением к красоте. Даже в современном высокотехнологичном мире, когда наши жилища все больше заполняются продуктами научно-технического прогресса, мы все равно подбираем их таким образом, чтобы не нарушить тот или иной стиль, положенный в основу оформления комнаты или квартиры.

А теперь взгляните, пожалуйста, на ваш домашний ПК. Многие ли с уверенностью смогут сказать, что он целиком и полностью вписывается в домашнюю обстановку? Что именно таким вы бы хотели видеть устройство, которому уделяете значительную часть своего времени? Что у вас никогда не возникало желания засунуть это громоздкое и шумное сооружение невзрачного серого цвета куда-нибудь подальше, с глаз долой, да хотя бы в тумбочку стола – но только потому, что это создаст массу неудобств в работе, вы не решаетесь на такой шаг?..

Увы, исторически сложилось так, что корпуса ПК проектировались из расчета прежде всего на голую функциональность. А различные дизайнерские изыски, популярные у производителей в последнее время, – аляповатые цветовые вставки, безыскусные и совершенно ненужные фальшпанели, раскраска во все цвета радуги, чаще всего сочетающиеся между собой немногим лучше, чем красный с зеленым, а также «елочно-новогодняя» иллюминация только подчеркивают абсурдность дизайна всей конструкции, не вызывая у человека с нормальным вкусом никаких чувств, кроме отвращения.

Как же быть? Ведь не каждый может себе позволить сверхдорогой и действительно стильный корпус от-кутюр, да и свободным временем, желанием и талантами юного техника, необходимыми для занятий стремительно входящим в моду «моддингом», также обладают далеко не все. Но как ни крути, а компромисс неизбежен, и чем-то всегда приходится жертвовать: либо внешней привлекательностью вашего ПК, либо его навороченностью, либо, как это ни банально, денежными знаками.

Однако в последнее время тема «ПК для дома» становится все популярнее и в компьютерной, и в некомпьютерной прессе, на различных онлайновых форумах, да и просто в курилках. Производители также начинают уделять ей больше внимания, понимая, что для ПК с действительно «домашним» дизайном шанс быть приобретенным для установки, скажем, в гостиной или спальне гораздо выше, чем для его безликих, серых офисных собратьев.

Но хватит ходить вокруг да около героев сегодняшнего обзора – мини-ПК, или, как их еще называют, «баребонах» (от англ. barebone – «голая кость»). Особенностью таких устройств является отсутствие в комплекте поставки ключевых элементов для работы компьютера – процессора, модулей памяти и накопителей. Это достаточно удобно – вы получаете небольшой, но красивый и элегантный корпус (обычно – алюминиевый) с привлекательным дизайном, уже содержащий блок питания и материнскую плату, а все остальное можете выбрать и доустановить в него самостоятельно по вашим потребностям.

Существует несколько видов устройств класса barebone. Основные различия между ними, помимо собственно конструкции корпуса и внешнего вида, сводятся к наличию либо отсутствию AGP/PCI-слотов и количеству 3,5" и 5,25" отсеков для накопителей. Системы, в которых предусмотрена возможность дополнительной установки видеокарты (с AGP-разъемом) и других PCI-плат расширения, обычно рассчитаны на энтузиастов компьютерного дела и позволяют собрать в небольшом корпусе достаточно мощный игровой компьютер. Однако вся прелесть «нерасширяемых» мини-ПК заключается в том, что, покупая его, вы сразу приобретаете завершенную систему, которая (после доукомплектации процессором, памятью и жестким диском) не будет подвергаться каким-либо переделкам в дальнейшем. Кроме того, отказ от использования AGP/PCI-слотов обычно способствует большей компактности и элегантности корпуса устройства.







Shuttle XPC ST61G4

Цена – $436

Платформа
Socket 478
Чипсет
ATI RS300
Интегрированное видео
ATI Radeon 9100
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
295×200×180
Особенности комплектации
Встроенный «6-в-1» кард-ридер

Одна из самых современных моделей для Pentium 4 на чипсете от ATI с интегрированным ATI Radeon 9100, что обеспечивает хорошую производительность в 3D-играх без дополнительной AGP-видеокарты. Встроенный мультиформатный кард-ридер придется по вкусу владельцам мобильной цифровой техники.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Найдите подходящий по цвету оптический привод, и у вас получится стильная и элегантная система среднего уровня. А для апгрейда достаточно установить более современную AGP-видеокарту.

Shuttle XPC SN85G4

Цена – $835

Платформа
Socket 754
Чипсет
NVidia nForce3 150
Интегрированное видео
Отсутствует
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
295×200×180
Особенности комплектации
Встроенный «6-в-1» кард-ридер, AMD Athlon64 3000+

Несмотря на то что процессор AMD Athlon 64 стал доступен совсем недавно, у Shuttle есть модель XPC и для него. Новый дизайн панели подчеркивает принадлежность системы к следующему поколению, уместен также и встроенный кард-ридер. Единственной проблемой, пожалуй, будет найти оптический привод с черной лицевой панелью.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Пиковая скорость Athlon 64 в мини-ПК. Укомплектуйте систему емким HDD, быстрой видеокартой, приводом DVD-RW – и вы получите ПК экстра-класса, при этом его не придется прятать в тумбу стола.

Shuttle XPC SN45G

Цена – $278

Платформа
Socket A
Чипсет
NVidia nForce2 Ultra 400
Интегрированное видео
Отсутствует
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
295×200×180
Особенности комплектации
Стандартный комплект

Модель базируется на одном из лучших чипсетов для процессоров AMD. Серебристый цвет корпуса и панели делают ее привлекательной и универсальной в плане дизайна, а оптические приводы с панелью стандартного серого цвета смотрятся в нем вполне уместно. Однако здесь отсутствует интегрированный видеоадаптер.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Athlon XP+nForce 2 – что сможет сравниться с такой системой по соотношению цена/производительность? Но увлекаться разгоном или установкой сверхмощных видеокарт все равно не рекомендуем.





Shuttle XPC SB65G2

Цена – $299
Платформа
Socket 478
Чипсет
Intel i865PE
Интегрированное видео
Отсутствует
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
295×200×180
Особенности комплектации
Стандартный комплект

Модель выглядит элегантно и строго благодаря матовой черной отделке. По внутреннему наполнению это «рабочая лошадка» – использован современный чипсет для Pentium 4. В нем отсутствует интегрированное графическое ядро, что подразумевает установку AGP-видеокарты. Рекомендуем также оснастить его кард-ридером для 3,5-дюймового отсека.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличная система для дома, может с успехом выступать в роли универсального медиацентра. Правда, найти на рынке «темнокожий» пишущий оптический привод пока еще проблема.

Лидером в производстве мини-ПК, бесспорно, является компания **Shuttle**. На данный момент линейка Shuttle XPC насчитывает порядка трех десятков моделей для всех самых современных платформ и чипсетов. И внешне, и внутри «баребончики» XPC похожи друг на друга, отличаясь только дизайном передних панелей и органами управления на них, – например кард-ридер «6-в-1», размещавшийся в ранних моделях в 3,5-дюймовом отсеке, предназначенном для дисковода, отныне является неотъемлемой частью дизайна корпуса, а сам отсек исчез – так как 3,5-дюймовые дисководы (наконец-то!) медленно, но уже неотвратимо вымирают.

Насущный для мини-систем вопрос охлаждения решается в XPC очень удачно и при этом не менее изящно. Применяемая технология носит название I.C.E., суть же ее состоит в том, что тепло от процессора выводится наружу с помощью сложного медного радиатора и большого корпусного вентилятора, скорость вращения которого зависит от температуры внутри. Еще один находится в блоке питания – таким образом, система охлаждения всего с двумя вентиляторами весьма эффективна и, что важно, достаточно тихая в работе.

При создании «внешности» линейки XPC передовая дизайнерская мысль проявила себя, что называется, «от всей души». «Баребоны» существуют в самых разных цветовых вариациях, их передние панели могут быть обычными, под цвет корпуса, но способны и засверкать зеркальным блеском или празднично подсветить окружающее пространство неоновым сиянием (модели Neon).

Небольшую проблему при комплектации XPC оптическим приводом иногда создает дисгармония в окраске передних панелей накопителя и «баребона». К сожалению, легкого решения этой проблемы нет, так как сама Shuttle выпускает в дополнение к XPC только приводы DVD-ROM, да и то далеко не во всей цветовой гамме. Вместе с тем некоторые производители оптических приводов уже комплектуют свои изделия серыми, черными и бежевыми панелями.

Так как модельный ряд Shuttle XPC постоянно обновляется и пополняется, мы вправе ожидать логического развития этой серии. И совсем недавно оно было анонсировано: XPC ST62K, известный также как XPC Zen. Основным новшеством данной модели является внешний блок питания, за счет которого удалось немного уменьшить и без того достаточно скромные размеры корпуса и еще сильнее – шум системы охлаждения, но все это ценой отсутствия AGP-слота – 180-ваттный БП просто «не потянет» самые современные 3D-акселераторы, зачастую предъявляющие совершенно нескромные требования в плане потребляемой мощности.

Почин Shuttle, естественно, не остался в индустрии незамеченным. Как только домашние пользователи начали проявлять интерес к мини-ПК, другие производители дружно принялись предлагать и свои устройства. Правда, таким разнообразием моделей пока не может похвастаться никто, но некоторые конкуренты уже наступают на пятки. Например, компания **Soltek** выпускает свои мини-ПК под названием Qbic. И хотя их система охлаждения не столь совершенна, как у XPC, но они являются одним из немногих вариантов для тех, кому единственного 5,25-дюймового отсека для накопителей недостаточно.













Shuttle XPC RefleXion (SB61G2)

Цена – $425

Платформа
Socket 478
Чипсет
Intel i865G
Интегрированное видео
Intel Extreme Graphic 2
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
295×200×180
Особенности комплектации
Модуль WLAN, DVD-ROM 16X, сумка XPC2Go

Выпуск данного barebone-комплекта приурочен к 20-летию компании Shuttle, что соответствующим образом отражено и в его названии (anniversary edition). Отличительными чертами, кроме зеркальной панели, являются привод DVD-ROM и кард-ридер для 3,5-дюймового отсека в комплекте, а также модуль беспроводной связи WLAN и сумка для переноски.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Зеркальная панель смотрится необычно, но вместе с тем привлекательно – нужно только следить за ее чистотой. Отличная сумка позволит без проблем ходить с ПК в гости к друзьям.



MSI Mega 180

Цена – $300

Платформа
Socket A
Чипсет
NVidia nForce2
Интегрированное видео
NVidia nForce2
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
320×202×151
Особенности комплектации
«6-в-1» кард-ридер, модем 56К, AM/FM-тюнер

Достаточно интересный мини-ПК, к тому же обладающий рядом уникальных функций – например, автономный FM-тюнер и проигрыватель CD (MP3). Однако его система охлаждения не так совершенна, как у Shuttle XPC, а сама концепция в мелочах могла бы быть продумана чуточку получше – это касается в основном дисплея и пульта ДУ.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Подумайте, нужна ли вам функциональность автономного радиоприемника и CD(MP3)-проигрывателя. И если нет, то Shuttle XPC представляется более удачным выбором, хотя MSI все же компактнее.



Abit DigiDice

Цена – $300

Платформа
Socket 478
Чипсет
Intel i865G
Интегрированное видео
Intel Extreme Graphic 2
Слоты расширения
1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм
307×215×255
Особенности комплектации
Сумка для переноски, ароматизатор

Первый, но, надеемся, не последний barebone-ПК от компании Abit. За счет большего размера есть возможность установить несколько оптических приводов или жестких дисков, а также (!) «двухразмерный» 3D-акселератор. Учитывая современный чипсет, на базе DigiDice можно построить достаточно мощный ПК.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Система охлаждения нуждается в некоторой переработке, а вся конструкция – в упрощении. Но данный форм-фактор представляется неплохим компромиссом между обычными и мини-ПК.





ASUS DigiMatrix

Цена – $480

Платформа	Socket 478
Чипсет	SiS 651/962L
Интегрированное видео	SiS 315
Слоты расширения	1×PCI, 1×AGP(8X)
Габариты, мм	285×53×290
Особенности комплектации	FM-тюнер, TV-тюнер, «7-в-1» кард-ридер, «slim» DVD-ROM, Gigabit Ethernet, HDTV-out, 802.11b Wi-Fi

Весьма необычное решение, явно претендующее на роль медиацентра для домашнего кинотеатра. Имея на борту практически все необходимое, отсутствие слотов расширения нельзя назвать большим минусом – это позволило сделать корпус необычно тонким, за счет чего он отлично «впишется» в стойку Hi-Fi-аппаратуры. К тому же в нем есть выделенный режим AM/FM-тюнера и CD/MP3-плеера, в том числе с HDD.

ВЕРДИКТ ★★★★★



К сожалению, использован не самый новый чипсет, но учитывая явную направленность данного продукта на домашний кинотеатр, этого может оказаться вполне достаточно – решать вам.



А вот **MSI** решила пойти дальше других и интегрировать в свои «баребоны» серии Mega PC функциональность из мира Hi-Fi. Например, Mega 180 конструктивно состоит из двух частей: в *выключенном* состоянии он способен принимать AM/FM-радиостанции и работать в режиме MP3-плеера на компакт-дисках. При этом, что любопытно, процессор и память, равно как и прочие компьютерные компоненты, могут вообще отсутствовать: Hi-Fi-модуль в Mega PC полностью автономен. И хотя такой подход не лишен некоторых недостатков, он тоже имеет право на жизнь, особенно устраивая тех, кто использует ПК прежде всего в качестве медиацентра.

DigiDice от компании **Abit** по своим габаритам несколько больше, чем остальные участники нашего обзора. Но зато у него есть два 5,25-дюймовых отсека для накопителей; большой экран с удобной ручкой управления, отображающий информацию о состоянии системы; поддержка «двуразмерных» AGP-видеокарт; а также, в качестве дополнительной заботы о домашнем уюте пользователя, – ванночка для эфирного масла, которая крепится на радиаторе на задней панели и обдувается теплым воздухом из корпуса, источая аромат эссенции по всему помещению. Однако недостатков у модели пока больше, чем достоинств – это и относительная сложность в сборке, и наличие четырех (!) вентиляторов в системе охлаждения Abit OTES, создающих при работе достаточно заметный шум.

ASUS DigiMatrix относится к другой категории barebone-систем: в нем отсутствует возможность установки PCI- или AGP-плат. В то же время толщина его корпуса – всего 5 см, и вообще, внешне ПК больше напоминает Hi-Fi-компонент, нежели традиционный компьютер. Вместе с тем эта миниатюрная система нафарширована, что называется, под завязку – в ней нашлось место для FM- и TV-тюнеров, адаптеров Wi-Fi и Gigabit Ethernet, кард-ридера «7-в-1» и «ноутбучного» DVD-ROM. Возможности подключения системы также очень широки – присутствует даже HDTV-выход. Ну а надо увеличить «накопительные» возможности – к вашим услугам внешний IDE-порт, для подключения отдельного storage-модуля.

Наконец несколько слов в качестве напутствия. Коль уж вы решились на покупку мини-ПК, заранее отведите, по крайней мере, полчаса-час свободного времени на его сборку, особенно если у вас нет опыта в таком деле. По сути, потребуются только некоторые навыки владения отверткой и понимание общих принципов устройства ПК. В руководстве пользователя обычно достаточно подробно описывается последовательность этапов по установке комплектующих и сборке готовой системы, и остается только внимательно следовать им.

Из подводных камней, ожидающих вас, упомянем разве что традиционные для компьютеров уменьшенного формфактора проблемы: конструктивная (по размерам) и «тепловая» (по рассеиваемой мощности) несовместимость с некоторыми видеокартами и PCI-платами – при покупке комплектующих постарайтесь заранее учесть эти моменты. Мы не рекомендуем собирать на базе мини-ПК экстремальную в плане производительности систему, а также заниматься интенсивным разгоном – все же его основное предназначение заключается в том, чтобы быть скорее универсальным домашним компьютером с привлекательным внешним видом, а не многогигагерцевым «выжимателем fps'ов» для геймеров, оверклокеров, бенчмаркеров, любителей «помериться железом» и иже с ними...

Сборка

домашнего мини-ПК за десять шагов

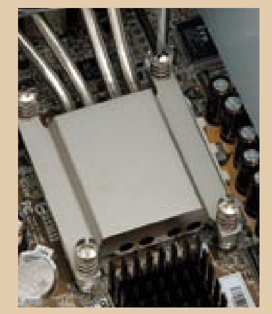
Мы решили собрать на базе мини-ПК универсальный домашний развлекательный центр, с помощью которого можно было бы слушать музыку, играть в игры, смотреть и записывать ТВ-программы, просматривать DVD и даже создавать собственные диски, поэтому выбрали следующую конфигурацию:

- «баребон» Shuttle XPC SN45G;
- процессор AMD Athlon XP 2500+;
- память Corsair TWINX CMX256A-4000, 512 MB;
- жесткий диск Samsung SpinPoint 160 GB;
- привод DVD+/-RW LG GSA-4040B;
- видеокарта Sapphire All-In-Wonder Radeon 9600 Pro 128 MB;
- звуковая плата Creative Audigy LS

Приглашаем вас понаблюдать за процессом, а при желании попробовать и самим – ничего сложного в этом нет!



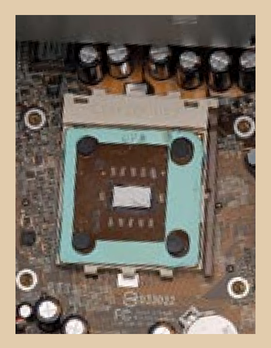
1.



Снимаем с корпуса крышку, отвинчиваем и извлекаем корзину для накопителей.

Алюминиевая крышка корпуса крепится на тыльной стороне тремя винтами, которые легко отвинчиваются вручную. А вот для снятия корзины для накопителей надо воспользоваться отверткой. Затем сдвиньте ее немного назад и извлеките из корпуса.

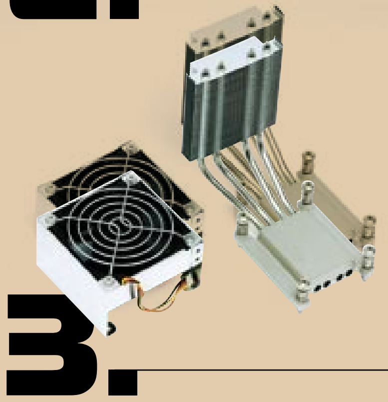
2.



Устанавливаем процессор в разъем и покрываем процессорное ядро термопастой (а в случае процессоров AMD – еще и медной теплоотводной пластиной).

На одной из сторон медной пластинки написано «UP». Сориентируйте ее таким образом, чтобы эта сторона была обращена к основанию процессорного разъема.

3.

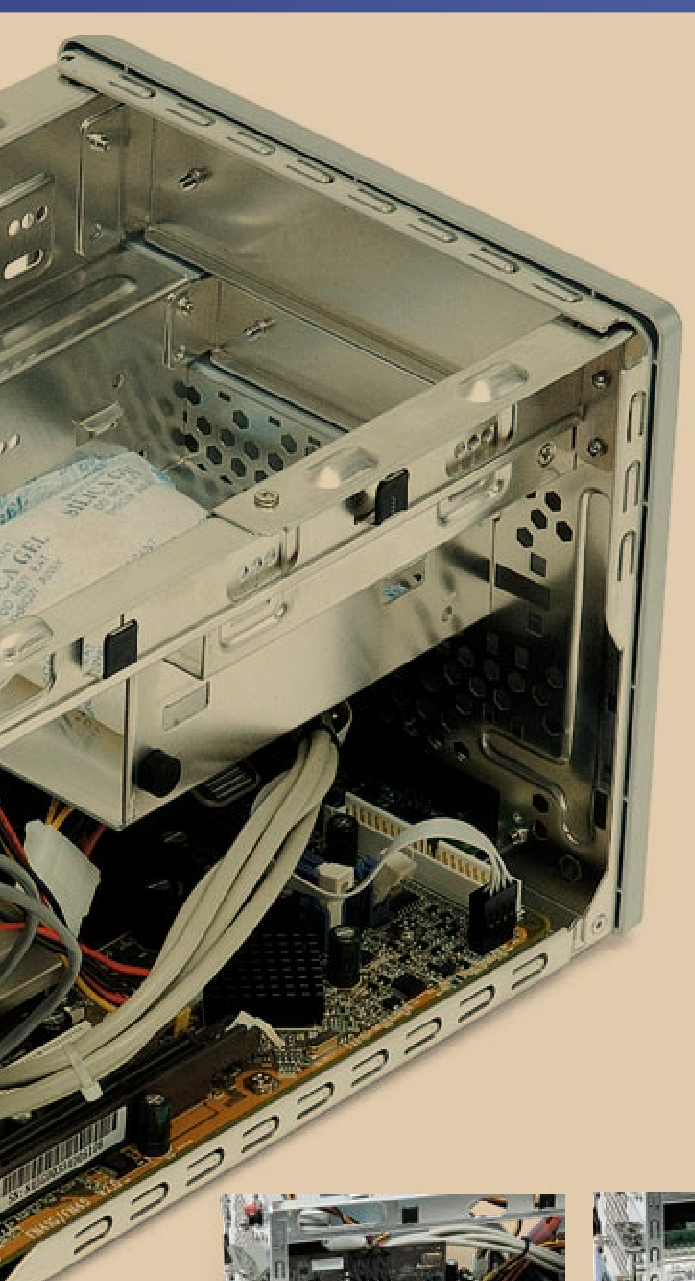


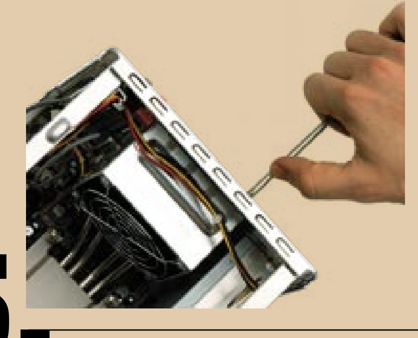
Система охлаждения I.C.E. Heatpipe. Медный радиатор двухблочный, его части соединены между собой трубками теплоотвода. Когда его процессорная часть разогревается, хладагент, находящийся в трубках, также нагревается и «уносит» тепловую энергию в верхнюю часть, тонкие медные ребра которой охлаждаются воздухом, продуваемым сквозь них большим вентилятором.

4.

Снимаем переднюю панель корзины для накопителей и устанавливаем жесткий диск и оптический привод.

На данном этапе не стоит слишком сильно закреплять оптический привод, потому что после установки корзины на место его, скорее всего, придется дополнительно выравнивать заподлицо с передней панелью корпуса.





5.

Устанавливаем и закрепляем систему охлаждения I.C.E. Heatpipe. Установка производится в обратном порядке – сначала радиатор, потом вентилятор. Убедитесь, что радиатор правильно поставлен и хорошо закреплен, так как его перекос может привести к выходу процессора из строя при работе. Не забудьте подключить вентилятор к соответствующему разъему на материнской плате!



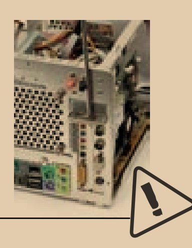
6.

Вставляем в разъемы на материнской плате модули памяти и интерфейсные шлейфы. Хотя места внутри XPC относительно немного, постарайтесь проложить шлейфы таким образом, чтобы они в дальнейшем не мешали установке корзины с накопителями и оттоку воздуха из-под нее через главный вентилятор.



7.

Снимаем фиксирующую крышку и заглушки отсека плат расширения. Эта крышка нужна для плотной фиксации плат в разъемах, поэтому не забудьте потом поставить ее на место.





8.

Устанавливаем звуковую плату и видеокарту, закрепляем фиксирующую крышку.
Обратите внимание на то, что полноразмерные PCI-платы могут не дать корзине с накопителями занять положенное ей место в корпусе. В таком случае налицо конструктивная несовместимость платы и XPC. «Двухразмерные» AGP-карты или акселераторы с чрезмерно громоздкой системой охлаждения также иногда не помещаются, поэтому к их выбору надо подходить взвешенно и обдуманно.



9.

Устанавливаем корзину с накопителями и подсоединяем интерфейсные шлейфы и шнуры питания.
Интерфейсные IDE-шлейфы не должны мешать оттоку воздуха из-под корзины накопителей к главному вентилятору. Проследите, чтобы пространство между оптическим приводом и вентилятором было, по возможности, максимально свободным.



10.

Одеваем и привинчиваем крышку.
XPC готов к работе!



Новые фавориты струйной печати



Владимир Марчук, Роман Хархаалис

Ситуация с недорогими струйными принтерами с четырехцветной печатью за последний год стала, как никогда, драматичной. При кажущейся стабильности ценовых рамок и постоянном составе производителей здесь не утихает жесткая конкуренция за звание самого лучшего, быстрого, экономичного. И мы порой не сразу замечаем, что желтая майка лидера, которую мы привыкли видеть на одном из игроков, уже перешла к другому. Сравнительное тестирование преподносит сюрприз за сюрпризом.

Если домой нужен «просто принтер» для самых разнообразных задач – печати школьных или институтских рефератов, документов частного офиса, открыток и фотографий, да еще и недорогой, мы первым делом вспоминаем об универсальных (то есть четырехцветных, в отличие от шестицветных фотопринтеров) моделях. Год назад мы тестировали такие устройства стоимостью от $50 до $150 и вот недавно обнаружили, что среди принтеров данного класса уже нет ни одного «знакомого лица». Чтобы ответить на многочисленные вопросы о том, какой аппарат купить домой за сравнительно небольшую сумму, мы решили собрать все современные принтеры стоимостью до $150 и устроить между ними состязание за звание лучшего домашнего «первопечатника».

Заметим, что цены на персональные струйные принтеры сегодня уже практически не меняются. Нижняя граница их стоимости установилась на отметке около $60. Ниже ей не дают упасть не столько таможенные сборы при ввозе устройств в Украину, сколько изменение приоритетов производителей. Жизнь заставила более скептично отнестись к идее бесконечно дешевого принтера, окупающегося за счет активной продажи фирменных расходных материалов: большой рынок совместимых картриджей привлекает именно самых экономных покупателей, для которых предназначались предельно дешевые модели. К тому же младшие представители предыдущих поколений неизменно оказывались самыми «прожорливыми» в семействе, и многие пользователи пришли к выводу, что лучше купить принтер дороже на $10–20, но «кормить» его в два и более раза реже, значительно экономя на текущих расходах.

Почти не меняются и максимальные значения разрешения печати, составляющие 4800–5760 dpi. Однако при такой кажущейся стабильности нововведений в моделях последнего поколения предостаточно, а качество печати фотографий – наиболее интересный и важный на практике показатель, который невозможно «вычислить» из спецификаций принтера, – еще немного возросло. Что ж, пришло время посмотреть, кто из производителей добился наибольших результатов за отчетный период, и какие из новинок достойны внимания покупателей.



Canon

Принтеры этой марки основываются на пузырьковой (термоструйной) технологии печати. Чтобы выбросить на бумагу очередную каплю чернил, мощный нагревательный элемент испаряет некоторую их порцию, и под давлением паров из сопла «выстреливается» капля, формирующая точку на бумаге. Термоструйные печатающие головки намного дешевле пьезоэлектрических, что позволяет даже встраивать их в одноразовые картриджи, но до недавних пор они не могли обеспечить такой же малый объем капли, а именно этот параметр (а не разрешение, как часто считают пользователи) в настоящее время в основном определяет величину точки растра, а значит, и качество фотопечати. Таким образом, принтеры Epson долгое время лидировали по данному параметру, однако с недавних пор показатели обеих систем выровнялись.

Canon сосредоточила усилия на разработке прецизионных головок в рамках технологии MicroFine Droplet Technology. В итоге если печатающий модуль Canon предыдущего поколения обеспечивал минимальный размер капли 5 пл, то в новейших головках этот показатель доведен до 2 пл. Соответственно, модель Canon i455 является самым доступным на сегодня 2-пиколитровым принтером, позволяющим получать практически гладкие фотографические отпечатки даже без использования 6-цветного фотокартриджа.

Разумеется, столь тщательно изготовленные головки стоят относительно дорого, и нет смысла снабжать ими каждый одноразовый картридж, так что в принтерах Canon расходными материалами являются только чернильницы. Но, в отличие от Epson, здесь печатающая головка выполнена съемной, а не жестко закреплена на принтере. Таким образом, пользователь может в крайнем случае купить новый печатающий модуль взамен старого и установить его своими силами вместо того, чтобы везти принтер в сервисный центр. Стоит сменная головка недешево, поэтому разбрасываться ими неразумно, но все же ее замена обойдется дешевле за счет отсутствия платы за обслуживание в сервисном центре и расходов на транспортирование устройства.

Все три протестированных принтера Canon используют один тип картриджа – черный и совмещенный цветной. Как и раньше, фирменные расходные материалы Canon самые дешевые, но ресурс чернильниц невелик.







Canon i250

Младшая модель Canon обладает лучшим среди бюджетных принтеров сочетанием технических характеристик. В первую очередь это касается минимального объема капли – одного из важнейших параметров, влияющих на качество фотопечати.

Во время работы i250 издает жужжащий звук – не очень громкий и не слишком раздражающего тембра, но все же ощутимый. Правда, в драйвере, как и для всех остальных принтеров Canon, можно включить «тихий» режим, в котором шум становится тише за счет некоторого снижения быстродействия. Скоростные показатели у i250 средние, хотя они неплохо смотрятся на фоне результатов других бюджетных моделей. А вот качество фотопечати, пожалуй, лучшее в своем классе.

Цена – $70

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 5 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 3 мин 05 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 2 мин 56 с
Интерфейс USB 2.0	**Печать фотографии 10×15 см** 2 мин 06 с
Ресурс и цена черного картриджа 130 с., $7	**Оценка качества фотопечати** 5
Ресурс и цена цветного картриджа 120 с., $13	

ВЕРДИКТ ★★★★★

Недорогой аппарат с приемлемым уровнем расходов и качественной фотопечатью, но не очень быстрый

Canon i350

Средняя модель в линейке домашних принтеров Canon в сравнении с младшей обладает более высоким быстродействием и возможностью печати без полей на листах 10×15 и 13×18 см. Как и i250, она компактна и без труда помещается на столе. Внешне устройство отличается только цветом накладок на корпусе. Конструкция входного лотка требует тщательной установки пачки листов и плотной «подгонки» ограничителя, иначе страницы могут подаваться с перекосом. Для старшей модели характерен тот же уровень шума, что и для младшей. Canon i350 великолепно печатает фотографии, даже лучше, чем можно ожидать от модели с таким объемом капли. При этом она существенно быстрее, чем i250, что выводит ее в группу лидеров тестирования.

Цена – $80

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 5 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 2 мин 19 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 2 мин 23 с
Интерфейс USB 2.0	**Печать фотографии 10×15 см** 1 мин 44 с
Ресурс и цена черного картриджа 130 с., $7	**Оценка качества фотопечати** 5
Ресурс и цена цветного картриджа 120 с., $13	

ВЕРДИКТ ★★★★★

Весьма привлекательный принтер, сочетающий отличное качество фотопечати с хорошими скоростными показателями

Canon i455

Новейший из недорогих струйных принтеров Canon имеет рекордно малый для своего класса размер капли – 2 пл. Он отличается несколько необычным дизайном и чуть увеличенными габаритами, хотя в эксплуатации это не создает проблем. Более того, входной лоток убирается заподлицо с передней панелью корпуса. При эксплуатации i455 мы отметили значительно уменьшившийся уровень шума по сравнению с младшими моделями Canon. Конечно, звук не исчез совсем, но стал более слабым и глухим, так что не раздражает окружающих. Сильные стороны этого принтера – быстродействие, по которому i455 уступает только продуктам HP, и отличное качество фотопечати с характерной «мягкой» цветопередачей.

Цена – $110

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 2 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 2 мин 03 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 2 мин 10 с
Интерфейс USB 2.0	**Печать фотографии 10×15 см** 2 мин 42 с
Ресурс и цена черного картриджа 130 с., $7	**Оценка качества фотопечати** 5
Ресурс и цена цветного картриджа 120 с., $13	

ВЕРДИКТ ★★★★★



Наименьший в своем классе объем капли обеспечивает отличную фотопечать, остальные показатели также на высоте

Epson

В струйных принтерах Epson для нанесения чернил используется пьезоэлектрическая технология. При этом сложная и довольно дорогая печатающая головка не является сменной деталью, зато ее «постоянство на рабочем месте» обеспечивает точность позиционирования сопел по вертикали и горизонтали, чего сложнее достичь в других системах. Соответственно, в процессе эксплуатации заменяются только емкости с чернилами. Такое обслуживание не требует выполнения калибровки расположения головок после каждой смены чернил, зато выдвигает более жесткие требования к соблюдению регламента сервисных операций. В общем, еще раз напоминаем: имея дело с принтером Epson, читайте и строго соблюдайте инструкцию.

Из нововведений этого сезона в первую очередь отметим применение в принтерах среднего и высокого уровня, начиная с модели C63, пигментных чернил DURABright, которые обеспечивают цветовой охват при печати не меньший, а даже больший, чем у водорастворимых чернил. Пигментные чернила характеризуются выдающейся устойчивостью к выцветанию под действием ультрафиолетового излучения, влажности, а также не размокают в воде. Более того, они не смазываются влажными пальцами, разумеется, после того как отпечаток окончательно просохнет.

То, что принтеры Epson способны образовывать маленькие по сегодняшним меркам капли чернил (4 и 3 пл), позволяет им создавать фотоизображения, с трудом отличимые от обычных фотокарточек.

Для вывода фотографий в драйвере каждого принтера присутствует как минимум два режима, один из которых называется Photo RPM. Именно при его использовании устройство печатает с максимальным разрешением. Правда, драйвер честно предупреждает, что за максимальную детализацию придется «платить» значительным (порой более чем в 3 раза) понижением производительности. К тому же не для всех моделей задействование Photo RPM оправдано при выводе обычных фото, так как иногда качество отпечатков в этом режиме и обычном практически не различается.

К внешне заметным изменениям можно отнести полностью новый дизайн моделей среднего и высокого уровня. Они стали значительно компактнее, а выходной лоток складывается, не выступая за габариты корпуса.







Epson Stylus C43

Младшая модель из линейки Epson сохранила все «фамильные черты» предыдущих поколений, как внешние, так и «внутренние». Совмещенный цветной картридж и отдельный черный позволят оптимизировать расходы при частой печати черного текста, однако если закончатся чернила одного из цветов, придется менять весь цветной картридж. Производительностью принтер не блещет, особенно тяжело ему далась печать текста с цветными иллюстрациями. Вывод фотографий имеет свои особенности: при выборе обычного фоторежима отпечатки получаются относительно быстро, но с крупным растром. В режиме Photo RPM растр практически незаметен, но и быстродействие снижается существенно.

Цена – $63

Разрешение 2880×720 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 6 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 4 мин 35 с
Фотопечать без полей нет	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 8 мин 20 с
Интерфейс USB	
Ресурс и цена черного картриджа 330 с., 62 грн	**Печать фотографии 10×15 см** 12 мин 17 с
Ресурс и цена цветного картриджа 180 с., 93 грн	**Оценка качества фотопечати** 5

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Экономичная модель, обеспечивающая очень хорошее качество фотопечати, но ценой больших затрат времени

Epson Stylus C63

Эта модель по своей цене находится у верхней границы среднего класса, но по своим возможностям приближается к высокоуровневым устройствам. Относительно небольшой минимальный размер чернильной капли и высокое разрешение позволяют получать очень неплохие фотографии, раздельные чернильницы для каждого цвета оптимизируют затраты на расходные материалы, особенно при существенных объемах цветной и фотопечати, поскольку нет необходимости менять все цветные картриджи, если закончились чернила одного из цветов. Для C63 характерно небольшое отклонение цветового баланса в сторону холодных тонов при фотопечати. Да и печатает она заметно медленнее, чем модели аналогичного уровня.

Цена – $93

Разрешение 5760×720 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 4 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 4 мин 37 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 4 мин 56 с
Интерфейс USB, LPT	
Ресурс и цена черного картриджа 400 с., 82 грн	**Печать фотографии 10×15 см** 4 мин 38 с
Ресурс и цена цветного картриджа 250 с., 147 грн	**Оценка качества фотопечати** 4

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Модель среднего класса с хорошими возможностями, но относительно дорогая и не очень быстрая

Epson Stylus C84

Новейший универсальный принтер Epson отличается хорошей производительностью. Помимо этого, большое разрешение и малый минимальный объем капли чернил позволяют печатать на нем очень неплохие фотоизображения, хотя картинка выглядит немного зернистой. Доступна функция печати без полей на бумаге форматов A4 и 10×15 см. Так как основным назначением такого устройства является регулярная печать в относительно больших объемах, оно оснащено черным картриджем с впечатляющим ресурсом, более чем вдвое превышающем возможности остальных участников тестирования. Соответственно, его замену потребуется производить реже, а это снизит расходы на обслуживание устройства.

Цена – $148

Разрешение 5760×720 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 3 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 2 мин 17 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 2 мин 42 с
Интерфейс USB, LPT	
Ресурс и цена черного картриджа 950 с., 180 грн	**Печать фотографии 10×15 см** 3 мин 01 с
Ресурс и цена цветного картриджа 450 с., 219 грн	**Оценка качества фотопечати** 5

ВЕРДИКТ ★★★★★

Высокоуровневый принтер, печатающий пигментными чернилами, устойчивыми к влаге, экономичный в эксплуатации

Hewlett-Packard

Модельный ряд отличает применение технологии термоструйной (пузырьковой) печати. Также традиционным для HP является строение картриджа: во всех принтерах он включает емкости с чернилами и печатающую головку, объединенные в одно целое. Такая конструкция обеспечивает высокую надежность эксплуатации принтера, простоту замены картриджа и «толерантность» к ошибкам пользователя при применении и обслуживании устройства. В этих принтерах самая серьезная неполадка, возникающая из-за неправильной эксплуатации, – засыхание чернил в дюзах – может быть устранена усилиями пользователя. Даже если несколько последовательно выполненных процедур глубокой прочистки не решат проблему, то замена засохшего картриджа на новый означает полное «обновление» печатающего узла. Экономичность печати не очень страдает от такого «расточительного» отношения к головкам. Благодаря их сравнительной дешевизне и значительному ресурсу довольно высокая цена картриджей не покажется большой в пересчете на одну отпечатанную страницу или фотографию.

В новых принтерах HP применяются не изменившиеся со времени нашего предыдущего тестирования картриджи и, соответственно, печатающие головки. Все, за исключением наиболее доступной модели, помимо стандартного четырехцветного набора чернил, могут работать и с фотокартриджем HP № 58, устанавливаемым вместо черного и превращающим аппарат в полноценный шестицветный фотопринтер. Стоит отметить, что вывод фотографий в фотоконфигурации производится несколько дольше, чем в четырехцветной, но зато результат того стоит: отпечатки невозможно отличить невооруженным глазом от обычной химической фотокарточки. Печать фотографий во всех устройствах может выполняться в двух режимах – с максимальным аппаратным разрешением или с использованием технологии PhotoRET (с фотокартриджем – версии IV, а с обычным – версии III). Разрешение, с которым наносятся точки изображения, во втором случае составляет всего 600 dpi, но зато количество оттенков достигается не столько растрированием, сколько наслоением до 32 капель чернил в одной точке, что делает картинку менее зернистой. Питание всех принтеров HP, принимавших участие в тестировании, осуществляется из внешнего БП.



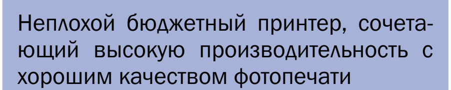
HP DeskJet 3550

Минималистский подход к проектированию корпуса для этого принтера дал впечатляющий результат: в сложенном состоянии лотки прячутся под крышку, и за габариты устройства не выступает ни одна лишняя деталь. Стоит отметить, что выходной лоток, как таковой, отсутствует, отпечатки просто ложатся на пачку чистых листов. Хотя выглядит такая система довольно непривычно, но никаких неудобств не вызывает.

Качество фотопечати этого четырехцветного принтера на удивление хорошее. Используемая технология PhotoRET III позволяет получить отличную цветопередачу, хотя растр, конечно, присутствует, но он заметен только при пристальном разглядывании отпечатка.

Цена – $70

Разрешение 2400×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 5 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 2 мин 34 с
Фотопечать без полей нет	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 1 мин 13 с
Интерфейс USB	**Печать фотографии 10×15 см** 2 мин 36 с
Ресурс и цена черного картриджа 220 с., $18	**Оценка качества фотопечати** 4
Ресурс и цена цветного картриджа 190 с., $21	



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой бюджетный принтер, сочетающий высокую производительность с хорошим качеством фотопечати



HP DeskJet 3650

Принтер занимает своеобразную «переходную» позицию в модельном ряду универсальных устройств HP. С одной стороны, в стандартной поставке он комплектуется картриджами, применяемыми для моделей нижнего ценового диапазона (напомним, что у HP картридж включает и печатающую головку – соответственно, набором картриджей в основном определяется качество печати). С другой стороны, DJ 3650 может использовать дополнительно покупаемый фотокартридж HP № 58, с которым фотографии почти не уступают отпечаткам топ-моделей HP. Результаты тестов немного лучше, чем у предыдущего аппарата, только качество фотопечати оказалось заметно выше – по этому показателю DJ 3650 входит в группу лидеров.

Цена – $85

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 5 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 2 мин 28 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 1 мин 50 с
Интерфейс USB	**Печать фотографии 10×15 см** 2 мин 34 с
Ресурс и цена черного картриджа 220 с., $18	**Оценка качества фотопечати** 5
Ресурс и цена цветного картриджа 190 с., $21	

ВЕРДИКТ ★★★★★

Более дорогая модель отличается от базовой возможностью установки фотокартриджа, но и без него она печатает отменно



HP DeskJet 5150

Данная модель по своим возможностям близка к принтерам более высокого уровня, однако ее цена немного снижена за счет упрощенного дизайна, меньшей производительности и наличия только интерфейса USB. Но при этом характеристики печатающего механизма, драйверы, да и конструкция корпуса у DJ 5150 точно такие же, как у более дорогих принтеров. Система подачи бумаги выполнена по типичной для HP схеме, и хотя в ней отсутствует специальный отсек для листов 10×15 см, тем не менее в процессе тестирования захват бумаги такого формата происходил без всяких проблем. DeskJet 5150 демонстрирует высокое быстродействие во всех режимах и отлично печатает фотографии. Это безоговорочный лидер тестирования.

Цена – $105

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 4 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 1 мин 57 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 1 мин 01 с
Интерфейс USB	**Печать фотографии 10×15 см** 1 мин 57 с
Ресурс и цена черного картриджа 450 с., $20	**Оценка качества фотопечати** 5
Ресурс и цена цветного картриджа 400 с., $32	



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный принтер, объединяющий великолепное качество фотопечати с высоким быстродействием и экономичностью

Lexmark

В принтерах Lexmark также традиционно используется технология пузырьковой (термоструйной) печати. Конструкция картриджа также включает блок сопел.

Простота и удобство эксплуатации – свойства, присущие всем продуктам Lexmark. Интерфейс драйвера максимально ориентирован на естественное восприятие, он в минимальной степени требует от пользователя знаний о том, «как» печатать, можно лишь указать желаемый результат, а в устройствах, оборудованных датчиком типа бумаги, достаточно вставить носитель соответствующего типа.

Среди технологических достижений можно отметить максимальное разрешение 4800×1200 dpi, с которым печатает даже младшая модель, наличие датчика типа бумаги и встроенного алгоритма автоматического совмещения картриджей. Lexmark Z705 – единственная недорогая модель, оснащенная таким образом.

Изюминка принтеров Lexmark – возможность установки картриджей очень высокой емкости. Кроме стандартных сменных модулей, выпускаются увеличенные, с которых можно отпечатать до 1800 страниц. Конечно, разовые затраты на их покупку достаточно велики ($37 за черный картридж и $50 за цветной), но именно такой способ обеспечивает минимальную стоимость одной отпечатанной страницы.

Кроме того, модели Lexmark, начиная с Z705, позволяют устанавливать фотокартриджи для шестицветной печати, значительно повышающие качество вывода фотографий.



Цена – $82

Разрешение 4800×1200 dpi	**Результаты тестов**
Минимальный размер капли 7 пл	**Печать 10 с. монохромного текста** 3 мин 07 с
Фотопечать без полей есть	**Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями** 3 мин 10 с
Интерфейс USB	
Ресурс и цена черного картриджа 410 с., $28	**Печать фотографии 10×15 см** 9 мин 18 с
Ресурс и цена цветного картриджа 275 с., $37	**Оценка качества фотопечати** 3

Lexmark Z705

Доступная и при этом весьма функциональная модель, технические характеристики и дополнительные опции которой соответствуют, скорее, устройствам старших классов. Фирменный стиль оформления отличает ее от принтеров других марок, а необычный выходной лоток, несмотря на малую ширину, вполне надежно удерживает отпечатанные страницы. Примечательно, что принтер очень легкий, даже при его компактных размерах кажется, что он должен весить меньше.

Тихая работа и удобство русифицированного интерфейса драйвера – вот основные эксплуатационные преимущества Z705. Темп печати монохромных и иллюстрированных документов вполне типичный для устройств соответствующего класса. А вот вывод фотографий длится очень долго, и для достижения надлежащего уровня качества все же необходим фотокартридж.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Недорогой, но богато оснащенный принтер, ориентированный преимущественно на офисную печать

BitMaSter™

Надійність, гарантована якістю

Ви вирішили придбати комп'ютер? Які функції має виконувати Ваш новий комп'ютер?
Ми підберемо оптимальну конфігурацію для будь-яких вимог.

Комп'ютер для дому 700,-
Fujitsu-Siemens D1520
Celeron 1700
DDRAM 256Мб PC266
Інтегрована відеокарта
6-ти канальна аудіосистема
HDD 40Гб, 7200 об./хв.
Дисковод FDD 3.5"
CD-ROM 52-x
LAN 10/100 Мбіт
Клавіатура DTK PS/2
Миша DTK PS/2 scroll
Монітор AOC LCD 15" LM520A

Ігровий комп'ютер 890,-
Fujitsu-Siemens D1675
Celeron 2200
DDRAM 256Мб PC266
Відеокарта AGP 64Мб R9200SE
6-ти канальна аудіосистема
HDD 80Гб, 7200 об./хв.
Дисковод FDD 3.5"
CD-ROM 52-x
LAN 10/100 Мбіт
Клавіатура DTK PS/2
Миша DTK USB scroll optical
Монітор AOC LCD 17" LM720A

Графічна станція 1760,-
Fujitsu-Siemens D1625
Pentium IV 2667/800
DDRAM 512Мб PC400
Відеокарта AGP 128Мб R9600Pro
6-ти канальна аудіосистема
HDD 120Гб, 7200 об./хв. S-ATA
Дисковод FDD 3.5"
CD-RW/DVD-ROM 48x/24x/48x/16x
LAN 10/100 Мбіт
Клавіатура DTK PS/2
Миша DTK USB scroll optical
Монітор Sony LCD 19" HX93S

БМС Трейдінг
(044) 572-32-32, 572-35-35
http://www.bms.com.ua

Магазини:
Київ "Будинок Радіо" бул. Лесі Українки, 3 (044) 461-96-46
Київ "СтарТелеком" вул. Басейна, 23/52 (044) 466-90-90
Харків "Будинок Радіо" Червоношкільна наб., 18 (0572) 12-60-01





Canon i350



HP DeskJet 5150

Итоги

Наше тестирование однозначно показало, что в таком, казалось бы, консервативном и «не передовом» классе устройств, как недорогие струйные принтеры, происходят любопытнейшие процессы, меняются лидеры и даже сами подходы к формированию наборов функций устройств. Честно говоря, близкое знакомство с новыми моделями принесло нам немало сюрпризов.

Начнем с качества фотопечати – «знаковой» характеристики любого струйного принтера, хоть и не профилирующей для универсальных четырехцветных устройств, но интересующей покупателя в первую очередь. Заметим, что в нынешнем состязании в лидеры вырвалась Canon, чьи принтеры обеспечивают очень точную цветопередачу, характерную «мягкую» гамму и гладкое, незернистое изображение. Время покажет, станут ли устройства этой марки «калифами на час» или же будут твердо удерживать за собой ведущие позиции, но на сегодня они – победители теста на качество фотопечати. Абсолютным лидером по этому показателю стала модель Canon i455, у которой рекордно малый для бюджетного класса минимальный объем капли – 2 пл – обеспечил практически незаметное для невооруженного глаза растрирование. Фотографические отпечатки этой модели выглядят не хуже, чем у шестицветных фотопринтеров и почти не отличаются от традиционных химических фотографий. Очень хорошо «отстрелялись» и младшие модели Canon, даже при том, что их технические характеристики не столь впечатляющи, а также принтеры HP. Все модели американской марки также показали высокий класс фотопечати, за исключением самой младшей – DeskJet 3550, которая «споткнулась» о «ступеньку» в градиентной заливке. Как ни странно, из принтеров Epson лучше всего отпечатал фотографии младший член семейства в режиме Best Photo, хотя и потратил на это очень много времени. У старших моделей цветопередача слегка отклонилась в сторону холодных тонов, а пигментные чернила C84 дали чуть более грубый растр на фотографии, чем следовало. Что же касается Lexmark, то фотопечать с четырехцветным картриджем – не самая сильная сторона этих принтеров, только с применением фотокартриджа удалось получить приемлемый результат.

Что касается производительности, то в этом «виде спорта» победа осталась за Hewlett-Packard. Все модели этой марки очень быстры, им принадлежат практически все лучшие показатели. Только Canon i350 удалось обойти по скорости фотопечати американских соперников, но это преимущество – единственное. В аутсайдерах по скорости работы с текстом оказались младшие модели Epson (офисная печать – явно не для них). Заметим, что печать в режиме Photo RPM, обеспечивающая качественный вывод, требует у этих устройств просто-таки огромных затрат времени, в более простых режимах сильно страдает качество. Принтеры Lexmark печатают документы в нормальном темпе и при этом точно так же сильно отстают по скорости фотопечати, но, в отличие от Epson, здесь «медленнее» – не значит «лучше».

Самые дешевые чернильные картриджи традиционно у Canon. Это обеспечивает невысокий уровень эксплуатационных затрат даже для младших моделей. Правда, дешевые «чернильницы» имеют

очень небольшой ресурс печати, так что по суммарному уровню эксплуатационных расходов выгоднее все-таки Epson Stylus C43, хотя и очень незначительно. Однако для принтеров Canon характерно распределение, образно говоря, расходов на «расходники», более удобное для стесненных в средствах пользователей – чаще, но понемногу. А вот для старшей модели Canon i455 те же картриджи уже малы – с ними она не может делать такие же дешевые отпечатки, как аналогичные устройства Epson и HP, которые и обеспечивают лучшие показатели экономичности. Наиболее дорогими в эксплуатации являются младшие принтеры HP, а также Lexmark. Правда, именно у Lexmark в рукаве припрятан самый сильный козырь – картриджи повышенной емкости с просто-таки огромным ресурсом. Они обеспечивают низкую удельную себестоимость печати, однако за них придется выкладывать деньги редко, но в сравнительно больших количествах.

Определить абсолютного победителя по итогам всех тестов не составило труда – это **Hewlett-Packard DeskJet 5150**. Модель удивительно хорошо сбалансирована, она обеспечивает и отличное качество печати, и высокое быстродействие, и экономичность. Заметим, что это немного «урезанная» в плане функциональности модификация бизнес-принтеров HP, сохранившая их основные эксплуатационные характеристики, но при этом сильно удешевленная. Фактически это лучшая покупка по цене около $110, опережающая даже более дорогих конкурентов. Мы награждаем ее знаком «**Выбор редакции: лучшее качество**».

Из более доступных устройств обращает на себя внимание **Canon i350** – быстрый и, главное, очень хорошо справляющийся с фотопечатью принтер, обеспечивающий более равномерное распределение текущих расходов при незначительно большем их уровне. Эту модель мы награждаем знаком «**Выбор редакции: лучшая покупка**».

Отвечая на традиционный вопрос: «А что бы такого купить подешевле, но по возможности качественного?», мы упомянем младшую модель от HP – DeskJet 3550. Это предложение по принципу «покупайте – не пожалеете»; надежный и неприхотливый в эксплуатации аппарат, обеспечивающий наилучшее быстродействие и качество печати среди моделей по аналогичной цене.

Еще несколько моделей могут оказаться интересными для некоторой части пользователей. Первая из них – это Canon i455, фактически являющаяся «фотопринтером для бережливых». Сама она не бьет рекордов дешевизны, зато может печатать фотографии с тем же качеством, что и бюджетные «шестицветники», и при этом «кормиться» гораздо более доступными трехцветными сменными модулями, пусть чаще, но с меньшими разовыми затратами. Это идеальный вариант для семьи, где фото печатают эпизодически, но хотят получить максимум качества, и при этом достаточно интенсивно используют принтер для вывода разнообразных документов.

Другой заслуживающий отдельного упоминания принтер – Epson Stylus C84. Это мощная рабочая машина для вывода разнородных документов в больших количествах. Применение пигментных чернил с закрепителем делает отпечатки водостойкими, что желательно для важных бумаг, а низкая стоимость одного выведенного листа и высокая емкость картриджей позволяют оптимизировать текущие затраты. Если же время от времени понадобится напечатать фотокарточки, то принтер и с этим заданием справится достойно.

Наконец, Lexmark Z705, будучи «заряженным» картриджами высокой емкости, представляет собой неплохой выбор для домашнего офиса благодаря низкой стоимости как самого принтера, так и отпечатков.

Общий итог нашего исследования таков: в большинстве случаев для домашних целей вполне достаточно возможностей принтеров ценой до $110, так что первоначально задуманное тестирование в двух подклассах (до $100 и $100–150) превратилось фактически в выбор в одном ценовом диапазоне. Если же хочется «размахнуться» на большую сумму, то лучше сразу присматриваться к шестицветным фотопринтерам. Но это уже совсем другая история...

Продукты предоставлены компаниями

Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 490-2595
Epson	Представительство Epson в Украине	(044) 216-3576
HP	Представительство HP в Украине	(044) 490-6120
Lexmark	Представительство Lexmark в Украине	www.lexmark.ru

Багатофункціональні пристрої Lexmark

Принтер, сканер, копіювальний апарат: якість та продуктивність для професійної роботи





Офіційні дистриб'ютори Lexmark* в Україні:
Datalux: тел.: (044) 2496303, **MTI**: тел.: (044) 4583856
Офіційні партнери Lexmark* в Україні:
Алгрі (0482)685000; Вісмас-Техно (044)2311834; ВМ (044)2900910; Евросистемз (048)7385858; Еверест (044)4647777; Карс (0562)360066; Компас (044)5319730; К-Трейд (044)2529222; МКС (0572)149521, (044)2362092, (0652)512526, (032)445181; НІС (044)2343838; Техніка (062)3858255; ТіД (0482)346723; Фіто (0622)3813205; Фокстрот-IT (044)2477036; Фотоком (061)2200094; Фьюче Електронікс (0612)138009; WWM (BBM) (044)4902114
http://www.lexmark.ru





Выбираем видеокарту среднего класса

Мурат Прокопов

Выбирая видеокарту по прайс-листам компьютерных фирм или по «Hot Line» (www.itc.ua/hl), не так просто разобраться, что скрывается за тем или иным названием. И было бы опрометчиво считать, что все Radeon 9600 XT или GeForce FX 5700 Ultra «одинаково полезны». Производители любят экономить на «комплектующих», из которых собираются видеокарты, например на микросхемах памяти или же системе охлаждения, и это негативно сказывается на быстродействии. Наша задача – выбрать из множества схожих продуктов наилучший, который устроит нас и по качеству, и по цене. Для этого мы решили перебрать все видеокарты на базе Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 Ultra, чтобы проверить их на скорость и с помощью разгона – на «прочность». Из предложений ATI самое интересное решение по соотношению цены и быстродействия – Radeon 9600 XT. Что касается лагеря NVidia, то модель GeForce FX 5700 Ultra на данный момент – основной конкурент Radeon 9600 XT. Но появился и другой игрок – GeForce FX 5900XT, который при немного более высокой цене, чем у GeForce FX 5700 Ultra, может конкурировать с топовыми моделями карт от обоих производителей и претендует на звание народной карты, «нового GeForce4 Ti4200». Этот материал – лишь начало нашего поиска лучшей видеокарты среднего класса. По мере того как в Тестовую лабораторию будут поступать новые образцы, мы продолжим разговор о Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 Ultra или 5900XT.

GeXCube GC-R96XTG-VIVO

Цена – $200

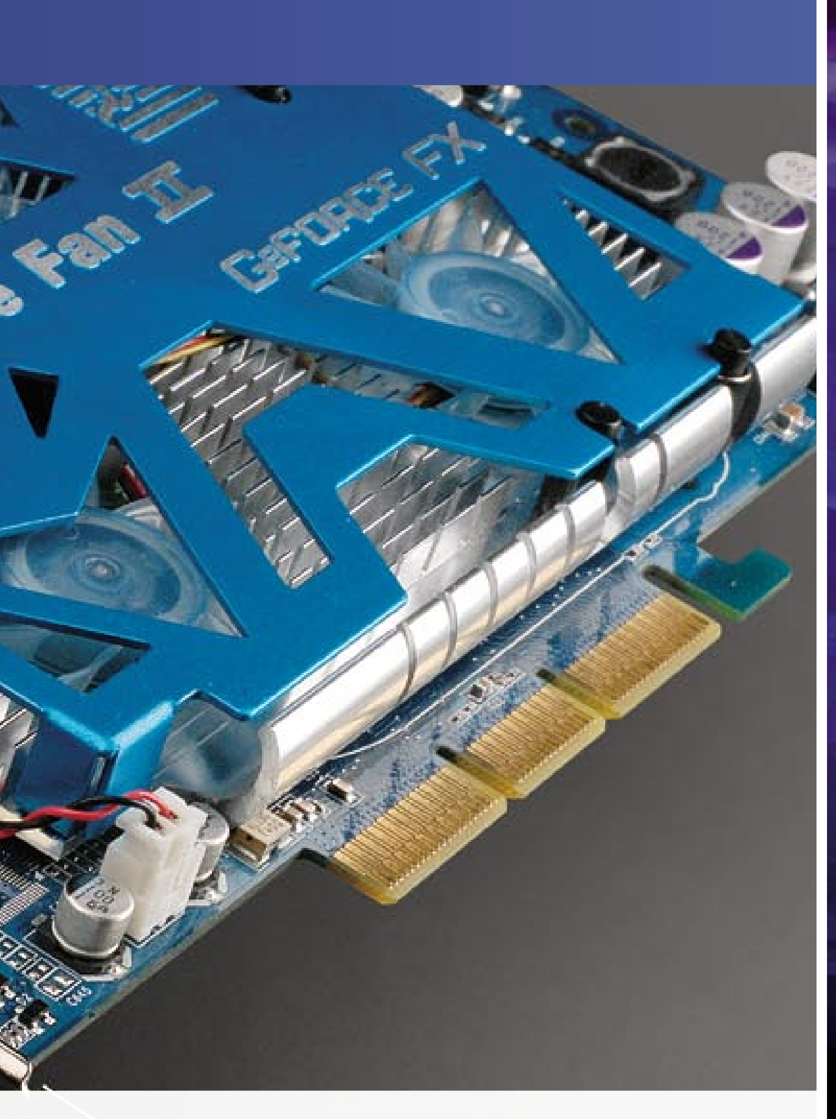
Графический чип ATI Radeon 9600 XT

Видеопамять 128 MB DDR (время выборки 2,8 нс)

Стандартные частоты ядра/памяти 500/650 MHz

Возможный разгон 610/780 MHz





То, что эта карта – самая быстрая Radeon 9600 XT в нашем обзоре, можно понять уже по ее внешнему виду. При первом знакомстве мы даже подумали, что перед нами графический акселератор более высокого класса – Radeon 9800 XT. Массивная система охлаждения, радиаторы на памяти и общий дизайн платы говорят о том, что производитель делал все по максимуму. Вентилятор закрывает видеокарту практически полностью, при этом работает он совершенно бесшумно. В отличие от Radeon 9800 XT радиатор сделан не из меди, а из алюминия. Оборудованная памятью с временем выборки 2,8 нс, карта показала самые высокие результаты среди всех Radeon 9600 XT как при разгоне, так и в своем стандартном режиме. Кроме того, она обладает VIVO-функциональностью (Video-In/Video-Out), что является очень приятным дополнением. Единственным недостатком можно считать тот факт, что верхний радиатор не касается чипов памяти, и тепло от них передается через толстые прокладки из теплопроводного материала. Однако если учесть, что на других протестированных нами Radeon 9600 XT чипы памяти вообще не охлаждаются, этот недостаток нельзя назвать существенным. Пока что лучший Radeon 9600 XT из всех, виденных нами.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Лучший представитель Radeon 9600 XT в нашем обзоре

ЗА	ПРОТИВ
Референсный дизайн, хорошее охлаждение, функция видеозахвата	Охлаждение памяти с лицевой стороны могло быть и получше



RADEON
FUELED BY
ATLANTIS 9800XT



Чіп: Radeon 9800 XT
AGP: 8x/4x
Тип памяті: DDR SDRAM
RAMDAC: 2 x 400 MHz DAC, 10 біт на канал
Охолодження: мідний радіатор з вентилятором на передній панелі та мідна пластина на оборотній стороні плати
Розрядність шини пам'яті: 256 біт
Підтримка API: DirectX 9.0 і OpenGL 2.0
Вимоги до системи: процесор Intel Pentium 4, AMD Athlon або вище, 128 Мб системної пам'яті.
TV out: S-Video інтерфейс; 15-піновий конектор D-Sub, DVI-I

Логотип ATI®, RADEON®, Sapphire® - зареєстровані товарні знаки ATI Technologies Inc.

Дніпропетровськ	"Максима"	(0562) 32-16-30
Запоріжжя	"СофтСервіс"	(0612) 12-06-46
Київ	NIS	(044) 234-38-38
Кривий Ріг	"Тріаком"	(0564) 92-03-20
Луганськ	"Інтех"	(0642) 55-35-08
Севастополь	"ВЕСС"	(0692) 55-10-00
Феодосія	"АСК"	(06562) 3-79-23
Чернігів	"Радар"	(0462) 10-65-07

Офіційний дистриб'ютор в Україні:
www.compass.ua, (044) 531-97-30





GeXCube GC-R96XT-C3

Цена – $180

Графический чип
ATI Radeon 9600 XT

Видеопамять 128 MB DDR (время выборки 4 нс)

Стандартные частоты ядра/памяти
500/500 MHz

Возможный разгон
540/595 MHz



Глядя на карты GC-R96XTG-VIVO и GC-R96XT-C3, трудно поверить, что они сделаны на одном чипе и одним производителем. Принципиальная разница во внешнем виде – уже это заставляет нас усомниться. Модель GC-R96XT-C3 оснащена памятью архаичного «формата» TSOP, причем далеко не самой быстрой, с временем выборки 4 нс. Разводка платы также далека от идеала. И либо она ограничивает частоту чипа, либо сами чипы для этих акселераторов отбирают менее качественные (а скорее всего и то, и другое) – разгонный потенциал существенно ниже, чем у других карт, попавших в наш обзор. Естественно, все упрощения, внесенные производителем в конструкцию видеокарты, негативно сказываются на его производительности, и в этом легко убедиться по результатам тестирования. Разница между акселераторами на одном чипе в некоторых из них достигает 10%, а с разгоном этот разрыв, естественно, только увеличивается. Рекомендовать подобную карту к «употреблению» сложно, ведь даже если она будет стоить на $20 дешевле остальных, это не окупит падения быстродействия. Честно говоря, мы не ожидали, что видеокарты Radeon 9600 XT окажутся столь разношерстными. Остается надеяться, что флагман NVidia в среднем классе GeForce FX 5700 Ultra будет производиться по самым высоким стандартам.

ВЕРДИКТ  

Самая простенькая 9600 XT не выделяется ничем, кроме низкой производительности

ЗА
Цена немного ниже, чем у других Radeon 9600 XT

ПРОТИВ
Все остальное

Sapphire Radeon 9600 XT 256 MB

Цена – $210

Графический чип
ATI Radeon 9600 XT

Видеопамять 256 MB DDR (время выборки 3,3 нс)

Стандартные частоты ядра/памяти
500/600 MHz

Возможный разгон
610/670 MHz



Эта видеокарта отличается от других участников обзора тем, что несет на борту целых 256 MB видеопамяти. Но внимательные читатели уже знают, что увеличенный объем не всегда означает возросшую производительность, и даже наоборот, количественный рост зачастую достигается за счет снижения качества. Так и в этот раз: если присмотреться к плате, мы увидим, что установленные на ней микросхемы памяти в «упаковке» TSOP имеют время выборки 3,3 нс, что значительно хуже 2,8 нс, которое встречается у лучших представителей в данном классе. Компенсируют ли дополнительные 128 MB снижение быстродействия подсистемы памяти? Самый беглый взгляд на результаты тестирования позволяет нам сказать твердое «нет!». Эта карта является ярким примером того, как производитель пытается привлечь внимание покупателей к своему продукту, используя нехитрую рекламную формулу «чем больше, тем лучше». Возможно, будущие игры и смогут задействовать все 256 MB памяти, но тогда ограничивающим фактором станет сам графический чип Radeon 9600 XT. Объем 256 MB видеопамяти может быть актуален для графических акселераторов высшего уровня – таких, как Radeon 9800 XT или GeForce FX 5900 Ultra – да и то лишь в силу специфики устройства их подсистемы памяти.

ВЕРДИКТ  

Добротный продукт, но лучше бы у него было меньше памяти и ниже цена

ЗА
Больший, чем у других Radeon 9600 XT, объем видеопамяти…

ПРОТИВ
…только жаль, что особой пользы от 256 MB нет

Внимание!

Разгонный потенциал может отличаться от одного экземпляра видеокарты к другому, поэтому приводимые в статье частоты говорят лишь о потенциале попавшей к нам платы, не более того. Вполне возможно, что приобретенная карта (из тех, что мы рекомендовали) при разгоне достигнет более высоких частот, чем у нас, или же наоборот – ее предел окажется ниже. Все в данном вопросе зависит от случая, мы лишь даем некоторые ориентиры для правильного выбора.

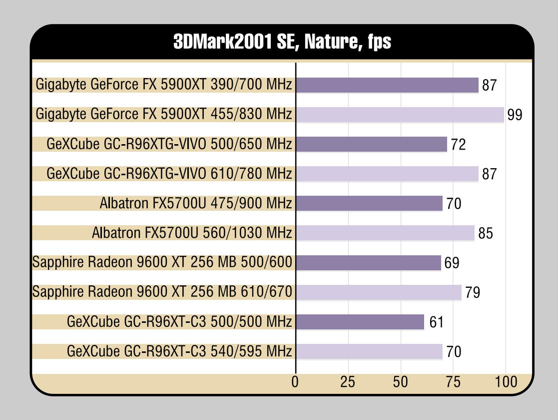
Для разгона видеокарт обоих производителей была использована утилита RivaTuner (*www.nvworld.ru*). Частота ядра и памяти поднималась с шагом в 10 MHz до появления артефактов и зависаний в тесте Nature пакета 3DMark2001 SE.

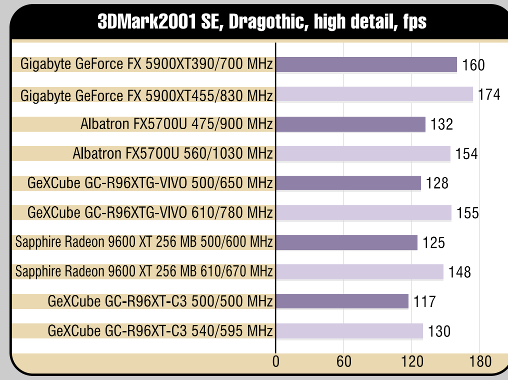
Как мы тестировали

Для определения уровня производительности видеокарт использовался 3DMark2001 SE. Однако мы решили выбрать только два из четырех игровых подтестов: на Nature практически не влияет частота центрального процессора, показывая примерно одинаковые результаты как при 2,6 GHz, так и на 3,2 GHz. В тесте Dragotic в режиме Hi Detail узким местом системы тоже становится видеокарта, поэтому мы использовали и его. Результаты тестов Lobby существенно зависят от скорости подсистемы памяти, а в Car Chase они имеют низкую точность, поэтому от двух последних мы решили избавиться. Естественно, результаты мы получили не в абстрактных «попугаях», а во вполне показательных кадрах в секунду (fps).

Конфигурация тестового стенда

- Процессор Pentium 4 3,20 GHz, материнская плата ASUS P4P800, память 2×256 MB PC3200 DDR SDRAM, жесткий диск Seagate Barracuda ST380021A
- Операционная система Windows XP Professional SP1, драйверы ATI Catalyst 3.10, NVidia Forceware 53.03



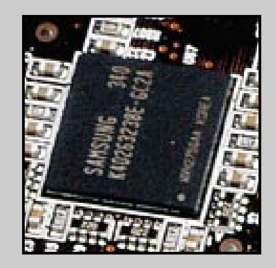


Продукты предоставлены компаниями

Albatron, Sapphire	Compass	(044) 531-9730
Gigabyte, GeXCube	«Евро Плюс»	(044) 249-3741

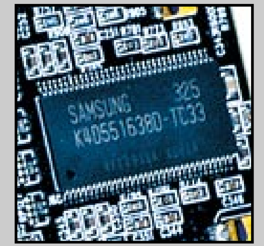
Изучаем матчасть

Скорость видеокарты во многом зависит от тактовых частот графического чипа и видеопамяти. В свою очередь, частоты обусловлены качеством используемых компонентов. И если чип на видеокартах Radeon 9600 XT всегда один и тот же, то микросхемы памяти можно встретить самые разнообразные. От их «упаковки» и времени выборки зависят стандартная и максимально достижимая тактовые частоты. Тип корпуса легко определяется на глаз, а время выборки можно узнать по маркировке на чипах.



BGA 2,8 нс

Память в корпусе BGA (Ball Grid Array) с временем выборки 2,8 нс мы обнаружили на карте Gigabyte GC-R96XTG. Обычно BGA-память устанавливается на быстрые видеокарты, поэтому, выбирая плату, на это стоит обратить внимание. Память на нашей карте смогла работать на частоте 780 MHz, что является для нее пределом.



TSOP 3,3 нс

Память в корпусе TSOP (Thin Small Outline Package) встречается на всех старых видеокартах и некоторых бюджетных новых. Обычно TSOP-память чуть медленнее и имеет большее время выборки. На фото – 3,3-наносекундная память, установленная на карте Sapphire Radeon 9600 XT. Данные микросхемы смогли функционировать на частоте не более 670 MHz.



TSOP 4 нс

Самая медленная память в нашем обзоре оказалась на карте Gigabyte GC-R9600/XT. Большое время выборки не дало нам поднять частоту выше 595 MHz. Время выборки пересчитывается в тактовую частоту следующим образом: для 2,8 нс делением 1000 на 2,8 и умножением на 2 получаем приблизительно 714 MHz. Соответственно, для 4-наносекундной памяти стандартная частота составляет 500 MHz.



ВІДЕОКАРТИ
- ATI RADEON 9800XT 256 MB DDR
- ATI RADEON 9800 PRO 128 MB DDR
- ATI RADEON 9600XT 128 MB DDR
- GeFORCE FX 5900 128 MB DDR
- GeFORCE FX 5700 128 MB DDR

ЗВУКОВІ КАРТИ
- CREATIVE SB AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO 7.1
- CREATIVE SB AUDIGY 2 ZS PLATINUM 7.1
- CREATIVE SB AUDIGY 2 ZS 7.1

АКУСТИЧНІ КОЛОНКИ
- CREATIVE INSPIRE 7.1 T7700
- CREATIVE I-TRIGUE 2.1 L3450



ПРИСТРОЇ ВІДЕОМОНТАЖУ
- PINNACLE STUDIO DELUXE
- PINNACLE STUDIO AV/DV

Веб-камери
TV/FM-тюнери
Ігрові пристрої
Багатофункціональні пристрої
Приводи CD-RW, DVD
Декодери DVD
Мультімедіа пристрої

http://www.eplus.kiev.ua
Київ, вул. Кривоноса, 2, офіс 41
Тел. (044) 249-37-41
Факс (044) 249-72-31
e-mail: eplus@eplus.kiev.ua

Albatron GiGi GeForce FX 5700 Ultra

Цена – $220

Графический чип GeForce FX 5700 Ultra
Видеопамять 128 MB GDDR2 (время выборки 2,2 нс)
Стандартные частоты ядра/памяти 475/900 MHz
Возможный разгон 560/1030 MHz



Графические акселераторы с маркировкой Ultra обычно отличаются от стандартных моделей лишь более высокими тактовыми частотами. Однако для GeForce FX 5700 Ultra это утверждение не совсем справедливо. Применение модулей GDDR2 вынудило разработчиков полностью переработать дизайн платы. Мы уже видели видеокарты GeForce FX 5800 Ultra с такой памятью – как и они, GeForce FX 5700 Ultra после получаса работы нагревается настолько, что к ее радиаторам невозможно прикоснуться. В то же время система охлаждения сделана на совесть: с лицевой стороны карту покрывает массивный алюминиевый радиатор с тремя прозрачными вентиляторами. Постоянно работают только два, а третий включается лишь в том случае, если карта начинает перегреваться. Если говорить о быстродействии – как в стандартном, так и в разогнанном режиме, Albatron GiGi GeForce FX 5700 Ultra опережает своих конкурентов от ATI. При цене порядка $220 она, вероятно, станет очень удачной покупкой. Вообще говоря, мы рекомендуем брать именно Ultra-версию GeForce FX 5700, ведь разница в цене с обычными моделями этой серии оправдывается значительным преимуществом в быстродействии. Другой вопрос – модели постарше: новоиспеченные GeForce FX 5900XT могут оказаться ненамного дороже GeForce FX 5700 Ultra.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хорошая альтернатива для Radeon 9600 XT; одна из лучших плат на базе GeForce FX 5700 Ultra

ЗА	ПРОТИВ
Отличное быстродействие и возможности разгона	Сильный нагрев платы во время интенсивной работы

Gigabyte GeForce FX 5900XT

Цена – $240

Графический чип NVidia GeForce FX 5900
Видеопамять 128 MB DDR (время выборки 2,8 нс)
Стандартные частоты ядра/памяти 390/700 MHz
Возможный разгон 455/830



В прошлом номере «Домашнего ПК» мы говорили о том, что «окончание» XT в названии моделей GeForce FX должно служить знаком «стоп» для покупателя, в то время как на видеокартах Radeon оно свидетельствует об улучшенной производительности. Когда к нам в распоряжение попала видеокарта GeForce FX 5900XT, мы решили, что это еще один продукт, от которого осталось только название (точнее, цифры в названии). Но, к нашему удивлению, все в этом чипе оказалось «на месте» – те же четыре конвейера по два текстурных блока, что и у старших моделей, разве что тактовые частоты пониже. Мы с легкостью разогнали Gigabyte GeForce FX 5900XT почти до уровня 5900 Ultra. Что самое удивительное, память достигла 830 MHz – невероятный результат для 2,8-наносекундных модулей! Возможно, нам просто очень повезло с конкретным экземпляром, но так или иначе при цене в районе $240 это очень удачный продукт. NVidia преподнесла всем большой сюрприз, выпустив 5900XT. Подобного не было со времен GeForce4 Ti4200. Если вы можете позволить себе потратить лишние $30–40 сверх $200, то не стоит даже думать ни о чем другом, кроме GeForce FX 5900XT – во всяком случае, если говорить о модели производства Gigabyte, которую мы протестировали.

ВЕРДИКТ ★★★★★



GeForce FX 5900XT – новый король в среднем классе... если только другие платы на данном чипе будут не хуже, чем у Gigabyte

ЗА	ПРОТИВ
Производительность карт верхнего ценового диапазона «почти задаром»	Сколько-нибудь существенных недостатков не обнаружено



Rechargeable Energy!*



Wireless TwinTouch+ Optical Value
Перезарядне безпровідне мультимедіа і оптична миша з колесом прокручування



Wireless 2.4G TwinTouch+
Частота 2.4 ГГц, безпровідна клавіатура і миша з колесом прокручування



KB-19e NB



KB-29e Calculator



NetScroll+ Mini Traveler

Wireless TwinTouch Optical Office

- Поліпшений оптичний сенсор високої точності – 800 dpi
- У ресивер включено вбудований зарядний пристрій і акумулятори легкого перезарядження
- Сумісно зі стандартним протоколом Bluetooth
- 12 додаткових ключів для полегшеного доступу до Internet, e-mail і найвідоміші мультимедійні функції
- Швидке добування через Windows та Internet без використання колеса прокручування



CeBIT
HANNOVER
18.-24. 3. 2004
HALL 19, B11



2003 National Gold Award of Excellence



2002 National Award of Excellence

Дата Люкс
51, Червонозоряний просп., офіс 208,
03110, Київ, Україна
тел: +38 (044) 249-6303
факс: +38 (044) 245-7999
www.datalux.ua

Версія
4, бульвар Тичини, 02098,
Київ, Україна
тел: +38 (044) 554-2747
факс: +38 (044) 554-2686
www.versiya.com

KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax: (886) 2 2995-4751
email:sim@email.geniusnet.com.tw
www.geniusnet.com.tw

* Енергія, що відновлюється

Материнские платы для Pentium 4

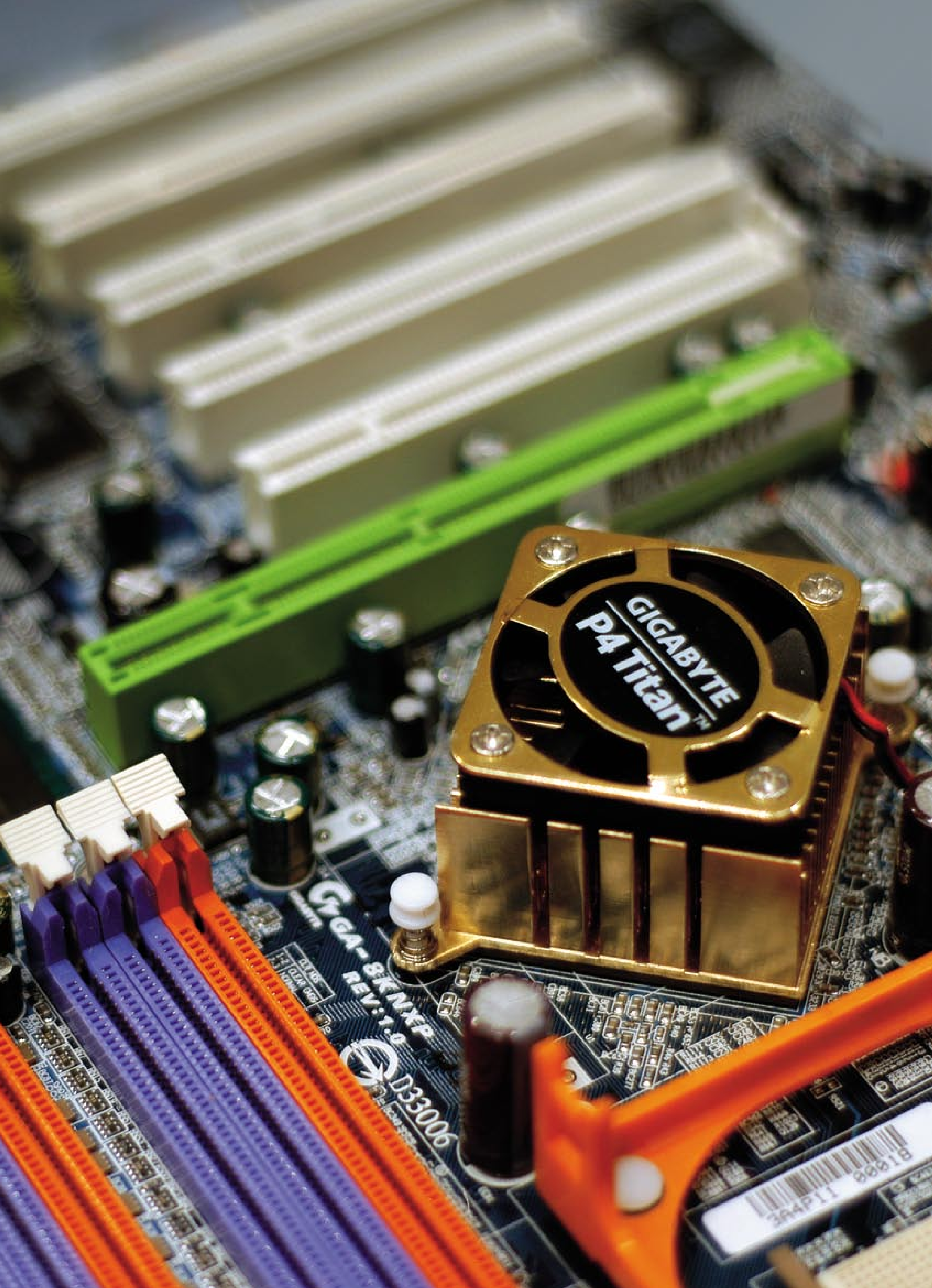
Кирилл Балалин

Материнская плата – основа стабильности и производительности всей системы. Она же во многом определяет и ее функциональность. В свою очередь, сама материнская плата базируется на наборе микросхем – так называемом чипсете, обеспечивающем взаимодействие компонентов между собой. Традиционно он состоит из двух микросхем: северного и южного моста, хотя в чипсет может входить любое количество чипов.

Северный мост включает в себя контроллер памяти, отвечает за системную шину и шину AGP. Если чипсет имеет встроенное графическое ядро, оно также интегрируется в северный мост. Обычно он снабжается более мощной системой охлаждения, что вызвано довольно высоким уровнем тепловыделения по сравнению с остальными элементами материнской платы. Южный мост обеспечивает связь с периферийными устройствами посредством шины PCI, а кроме того, содержит контроллеры жестких дисков.

Выбирая платформу для ознакомительного материала, мы остановились на Socket 478. В отличие от платформы AMD, для которой рынок предлагает сегодня не так уж много решений, для Socket 478 доступно огромное количество чипсетов от четырех производителей – самой Intel, VIA, SiS и ATI. Цена материнских плат для одного и того же процессора колеблется от $60 до $200 и выше, преимущества и недостатки конкретных чипсетов не столь очевидны, а компании, выпускающие на рынок оригинальные материнские платы, вносят еще большую путаницу. Даже платы на одном чипсете могут серьезно различаться по скорости в зависимости от производителя. Внедряемые технологии динамического разгона, фирменные системы оптимизации работы с памятью и нестандартные установки BIOS зачастую позволяют платам, основанным на чипсетах начального уровня, обгонять своих более дорогих соперников.

Все четыре компании предлагают решения с двухканальным контроллером памяти. Как подобные платы конкурируют со своими одноканальными предшественниками, и стоит ли доплачивать за «второй канал»? Другой вопрос, который сегодня у всех на слуху: как показывают себя платы, основанные на чипсетах от «альтернативных» производителей? Наконец, как влияет выбор чипсета на итоговое быстродействие всей системы? Ответы на эти вопросы вы найдете на следующих страницах.

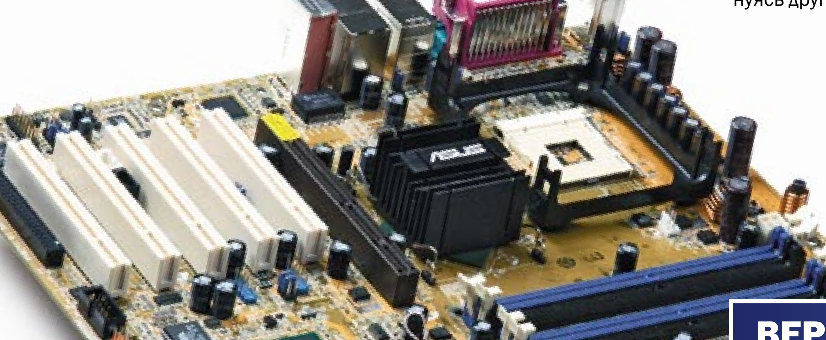

GIGABYTE
P4 Titan™
GA-8KNXP
REV:1.0
D33006

Intel i875P Canterwood

Флагман линейки десктопных чипсетов Intel уже почти год в строю. Тем не менее он до сих пор является эталоном быстродействия для платформы Socket 478 и идеальным решением для сборки высокопроизводительных систем.

Чипсет i875P, известный также как Canterwood, создавался для серии процессоров Pentium 4 с шиной 800 MHz, а стало быть, в нем воплощены все последние технические достижения: поддержка FSB 800 MHz и памяти DDR400, двухканальный контроллер памяти, шина AGP 8X. Изюминка i875P – технология PAT, ускоряющая работу подсистемы памяти. Еще одна отличительная особенность, в этот раз не слишком востребованная пользователями, – поддержка памяти с коррекцией ошибок (ECC). Южный мост ICH5, используемый во всей линейке современных чипсетов Intel (848/865/875), поддерживает стандарт Serial ATA и до восьми портов USB 2.0, а в версии ICH5-R еще и предоставляет функциональность SATA RAID.

Позиционирование чипсета i875P в верхнем сегменте рынка вынуждает производителей прикладывать максимум усилий для разработки материнских плат на его базе. Лишь ведущие компании выпускают продукты на основе Canterwood, соревнуясь друг с другом в оригинальности технологических и дизайнерских решений, функциональности и богатстве комплектации. Характерно, что на рынке нет ни одной бюджетной платы на i875P. Наиболее характерными и популярными представителями материнских плат на данном чипсете являются ASUS P4C800/P4C800-E и ABIT IC7-G/IC7-MAX3. Любопытно, что обе компании успели выпустить модернизированные версии своих топовых продуктов (указаны через косую) с расширенной функциональностью.


ASUS P4C800-E Deluxe

Средняя цена на материнские платы – $170

Частота системной шины (FSB)	800, 533 MHz
Контроллер памяти	двухканальный
Поддерживаемая память	DDR400/333
Интерфейс AGP	8X
Южный мост	ICH5/ICH5-R
Serial ATA	2 порта
USB 2.0	8 портов



ВЕРДИКТ

Наилучшее решение для тех, кто не жалеет денег

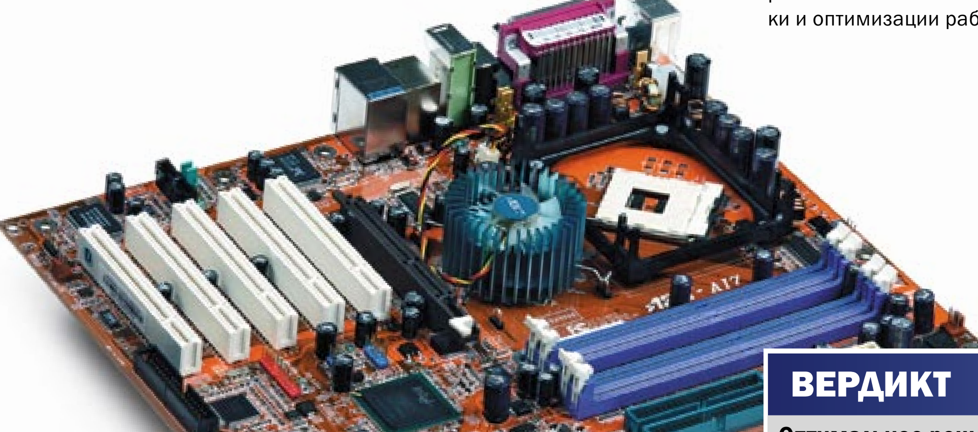
ЗА	ПРОТИВ
Максимальное быстродействие и функциональность	Высокая стоимость материнских плат на базе i875P

Intel i865PE Springdale

Линейка чипсетов семейства Intel 865 (P/G/GV/PE) с кодовым названием Springdale вышла на два месяца позже i875P. Все четыре варианта представляют собой немного урезанный Canterwood. Меньше всех пострадал i865PE – в нем отсутствует поддержка памяти с коррекцией ошибок (ECC) и технологии PAT. i865P (не путать с i865PE!), позиционируемый как платформа для «старых» Pentium 4 с частотой системной шины 533 или 400 MHz и Celeron, также был лишен официальной поддержки FSB 800 MHz и памяти DDR400. Варианты i865G/GV основаны на i865PE, но включают в себя интегрированное графическое ядро Intel Extreme Graphics 2. В качестве южного моста со всеми из них используются уже знакомые нам ICH5/ICH5-R.

Наиболее перспективным для домашнего применения из этой серии является i865PE, позиционируемый чуть ниже i875P. Он имеет все необходимое для поддержки новейших процессоров, а значит, с ним не будет проблем при модернизации. Материнские платы на базе i865PE могут обладать различной функциональностью, комплектацией и, соответственно, ценой: доступны как самые скромные бюджетные модели, так и «оверклокерские» продукты с широкими возможностями настройки и оптимизации работы с памятью. Поддержка чипсетами серии Springdale технологии PAT – спорный вопрос, но что не вызывает сомнений – многие производители включили в свои платы функцию «ускорения работы с памятью».

В самом верху «табели о рангах» материнских плат на Intel i865PE стоит получившая статус культовой ASUS P4P800. Не менее популярны у энтузиастов новинка от ABIT – AI7 с технологией μGuru и предыдущая модель ABIT IS7.


ABIT AI7

Средняя цена на материнские платы – $110

Частота системной шины (FSB)	800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти	двухканальный
Поддерживаемая память	DDR400/333/266
Интерфейс AGP	8X
Южный мост	ICH5/ICH5-R
Serial ATA	2 порта
USB 2.0	8 портов



ВЕРДИКТ

Оптимальное решение со всех точек зрения

ЗА	ПРОТИВ
Практически ни в чем не уступает i875P при умеренной цене	Выбор конкретной модели материнской платы может оказаться нелегким

Intel i848P

Последний по времени появления на рынке чипсет от Intel пришел на смену семейству Intel 845. В отличие от Springdale и Canterwood, i848P лишен двухканального контроллера памяти, что указывает на «бюджетную» ориентацию чипсета. В задачах, характерных для систем этого уровня, прирост от двухканальности не столь велик, и им можно пожертвовать ради удешевления конечного продукта. Компаньоном северного моста i848P выступает современный южный мост ICH5/ICH5-R, так что о наличии самых актуальных интерфейсов можно не беспокоиться. Согласно официальным спецификациям Intel у i848P по сравнению с i875P в два раза уменьшен максимально возможный объем оперативной памяти (2 GB вместо 4 GB, 2 слота памяти вместо 4), напрочь отсутствуют PAT и поддержка ECC. Впрочем, в реальных продуктах на i848P встречаются и большее количество слотов для памяти (при оставшемся ограничении на объем), и возможность активации PAT. Да и сами продукты по оснащенности (в том числе и по поддержке оверклокерских функций) зачастую не уступают моделям на двухканальных чипсетах. В этом есть своя логика, ведь доплачивать за двухканальный доступ к памяти, дающий небольшой прирост производительности, готовы не все, а вот расширенная функциональность нужна многим.

В итоге у Intel получился, пожалуй, самый универсальный чипсет для бюджетного сегмента рынка. Именно на i848P мы рекомендуем собирать недорогую систему – при разумной цене это огромный шаг вперед по сравнению с i845PE. Более того, она будет иметь хорошие перспективы модернизации – некоторые производители уже объявили о поддержке своими платами на i848P процессоров Prescott.

Albatron PX865PE Lite Pro

Средняя цена на материнские платы – $80



Частота системной шины (FSB)	800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти	одноканальный
Поддерживаемая память	DDR400/333/266
Интерфейс AGP	8X
Южный мост	ICH5/ICH5-R
Serial ATA	2 порта
USB 2.0	8 портов

ВЕРДИКТ



Лидер среди чипсетов начального уровня

ЗА	ПРОТИВ
Отличное быстродействие и оснащенность при скромной цене	Одноканальный контроллер памяти, большой разброс производительности в зависимости от конкретной модели материнской платы

Intel i845PE

Самый старый из всех наборов микросхем, вошедших в нынешний обзор, появился еще в 2002 году. Единственный, не обладающий официальной поддержкой процессоров Pentium 4 с 800 MHz FSB и памяти стандарта DDR400. Без прогрессивного двухканального контроллера памяти и шины AGP 8X. С устаревшим южным мостом ICH4, что означает отсутствие Serial ATA и наличие не более шести портов USB 2.0 на плате. Зачем же мы его обозреваем? Причина проста: на нашем рынке все еще доступно множество материнских плат, основанных на данном чипсете. Фактически, семейство Intel 845 – по-прежнему самая распространенная платформа для Socket 478. К тому же включение i845PE в обзор даст ответ владельцам таких плат на вопрос «Что я получу от модернизации материнской платы?».

На базе Intel i845PE построено несколько «оверклокерских» моделей плат, которые могут представлять определенный интерес как для любителей разгона, так и для обычных пользователей. Например, ABIT BH7 (жаль, что ABIT использовала культовую аббревиатуру не вовремя – продукт вышел прямо перед появлением Canterwood и потому остался незамеченным энтузиастами) и Albatron PX845PEV-800 поддерживают выставление в настройках BIOS частоты FSB 800 MHz и позволяют использовать память DDR400. А значит, способны хотя бы в разогнанном режиме поддерживать современные процессоры с шиной 800 MHz. Правда, опыт работы с подобными «официально разогнанными» платами на базе i845PE показывает, что им такой режим дается с трудом, несмотря на все заверения производителей. Да и вообще, время Intel i845PE и других чипсетов 845-го семейства уже прошло – i848P является гораздо более привлекательным вариантом.

Albatron PX845PEV-800

Средняя цена на материнские платы – $70

Частота системной шины (FSB)	533, 400 MHz
Контроллер памяти	одноканальный
Поддерживаемая память	DDR333/266
Интерфейс AGP	4X
Южный мост	ICH4
Serial ATA	нет
USB 2.0	6 портов

ВЕРДИКТ



Недорогие системы лучше строить на других чипсетах

ЗА	ПРОТИВ
На текущий момент преимуществ практически не осталось	Со всех точек зрения морально устаревшее решение

SiS 655TX

Для платформы Intel всегда существовали две категории чипсетов – от самой Intel и «другие». И вот под конец года все три производителя альтернативных чипсетов разом выдали новые двухканальные продукты, более или менее успешно конкурирующие с чипсетами Intel.

SiS 655TX – один из двух «убийц Canterwood», как окрестила его и VIA PT880 компьютерная пресса. Новинка от SiS показывает быстродействие примерно одного уровня с лучшими представителями материнских плат на эталонном i875P.

Главная особенность SiS 655TX – технология Advanced HyperStreaming Engine. Судя по всему, именно она обеспечивает впечатляющую скорость чипсета. Загадка спецификаций SiS – неизвестный интерфейс AGP 3.5, впрочем, хуже от такой версии не становится. Во всем остальном – характеристики на уровне «мировых стандартов»: поддержка Pentium 4 с 800 MHz системной шиной, двухканальный доступ к памяти DDR400. Южный мост SiS 964, идущий «в комплекте», имеет аналогичную ICH5 функциональность: два порта Serial ATA, восемь USB 2.0. Микросхемы чипсета связаны шиной MuTIOL 1G с пропускной способностью 533 MBps.

Как по спецификациям, так и по производительности платы на SiS 655TX сравнялись с лучшими представителями на основе Canterwood. К сожалению, для SiS стало доброй традицией то, что их самый быстрый чипсет выходит значительно позже конкурента от Intel и держится на вершине ровно до прихода следующего набора от Intel. Так уже было с Intel E7205 и SiS 655, теперь ситуация повторяется с приближающимся к «пенсионному возрасту» i875P.

Gigabyte 8S655TX Ultra

Средняя цена на материнские платы – $110



Частота системной шины (FSB) 800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти двухканальный
Поддерживаемая память DDR400/333/266
Интерфейс AGP 8X
Южный мост SiS 964
Serial ATA 2 порта
USB 2.0 8 портов



ВЕРДИКТ

Неплохая альтернатива Intel i875P, учитывая более низкую цену

ЗА	ПРОТИВ
Высокая производительность; богатая функциональность	Быстродействие все же ниже, чем у флагмана Intel; слабый выбор материнских плат

ATI Radeon 9100IGP

Название канадской компании ATI слабо ассоциируется с производством чипсетов. Тем не менее Radeon 9100IGP – это уже второе поколение продуктов ATI для платформы Socket 478. Основная специализация ATI – все же видеочипы, поэтому и главная особенность их чипсетов – встроенное графическое ядро. Новый северный мост не зря имеет в названии слово Radeon – в него интегрировано ядро класса Radeon 9200. На данный момент это самая быстрая интегрированная видеокарта для Pentium 4, значительно опережающая по скорости Intel Extreme Graphics 2. Кроме того, Radeon 9100IGP обеспечивает прекрасное качество 2D-картинки, что является важнейшим параметром для встроенного видео.

Если изучить технические характеристики этого чипсета, то он соответствует всем современным требованиям: поддержка процессоров с частотой системной шины 800 MHz и памяти DDR400, двухканальный контроллер памяти, AGP 8X. Южный мост ATI IXP200 не имеет поддержки Serial ATA, но во всем остальном выглядит достойно. Однако низкая скорость работы с памятью, в том числе в двухканальном режиме, приводит к тому, что в тестах производительности Radeon 9100IGP не блещет. С другой стороны, учитывая прекрасную интегрированную графику, платам на базе этого чипсета должно найтись применение в специфических системах. Например, в Home Theater PC и других компьютерах в маленьких корпусах, становящихся все более популярными. Те несколько процентов скорости, что отделяют Radeon 9100IGP от более «шустрых» конкурентов, все равно не будут заметны, зато пользователи оценят качество картинки, компактность и бесшумность (северный мост оборудован лишь пассивным радиатором). В итоге получается прекрасный чипсет для ПК, которые могут обойтись встроенной видеокартой.

ASUS P4R800-VM

Средняя цена на материнские платы – $95

Частота системной шины (FSB) 800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти двухканальный
Поддерживаемая память DDR400/333/266
Интерфейс AGP 8X
Южный мост ATI IXP150/200
Serial ATA нет
USB 2.0 6 портов



ВЕРДИКТ

Отличное решение, если требуется интегрированная графика

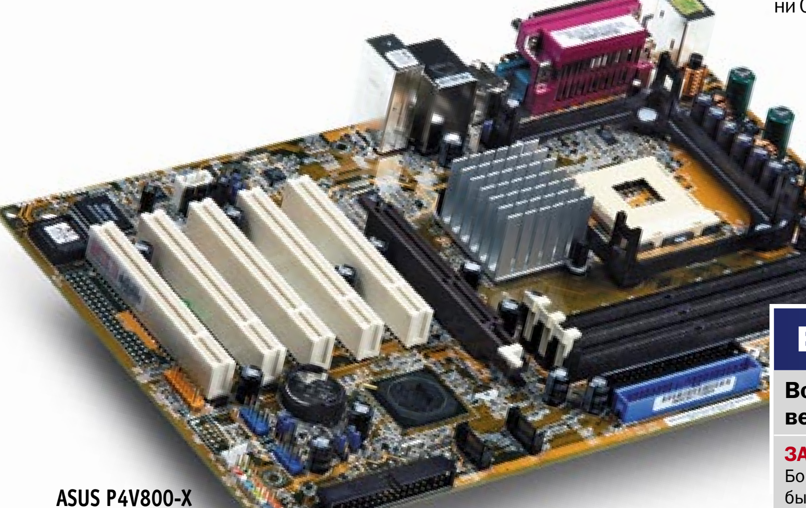


ЗА	ПРОТИВ
Графическое ядро лучше, чем у конкурентов	В целом невысокая производительность

VIA PT800

Компании VIA в этом году наконец-то была выдана лицензия на право выпуска наборов системной логики для платформы Intel. В общем-то, VIA производила чипсеты под Socket 478 с момента его появления на рынке, но серия Apollo P4T (P4T266, P4T333, P4T400 и их модификации) по причине «нелицензионности» привлекла лишь нескольких производителей материнских плат. Дошло до того, что VIA сама продавала материнские платы на своих чипсетах под маркой VIA PSD. Получив официальный статус, VIA даже в маркировке новых продуктов подчеркнула, что «началась другая жизнь». Отныне серия логики для Socket 478 имеет аббревиатуру PT. Первым лицензированным продуктом стал VIA PT800, ориентированный на категорию low-end. Северный мост PT800 обладает всеми требуемыми характеристиками для поддержки самых современных процессоров, памяти и видеокарт. Традиционный набор включает: поддержку шины FSB 800 MHz и памяти DDR400, технологии Hyper-Threading и стандарта AGP 3.0. Единственное, чего не хватает для полного счастья, – двухканального контроллера памяти. Южный мост примерно аналогичен Intel ICH5-R, имея при этом более широкую функциональность RAID (уровни 0, 1, 0+1 и функция JBOD). Связующее звено между мостами – шина 8X V-Link, обеспечивающая пропускную способность 533 MBps.

VIA PT800 – прямой конкурент i848P, что является серьезным вызовом, ведь продукт Intel обладает отличным быстродействием. Зато в полном соответствии с традициями «альтернативного чипсетостроения» материнские платы на базе VIA PT800 более привлекательны с точки зрения стоимости – а это важнейший фактор для недорогих систем.



ASUS P4V800-X

Средняя цена на материнские платы – $70

Частота системной шины (FSB)	800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти	одноканальный
Поддерживаемая память	DDR400/333/266
Интерфейс AGP	8X
Южный мост	VT8237
Serial ATA	2 порта
USB 2.0	8 портов



ВЕРДИКТ

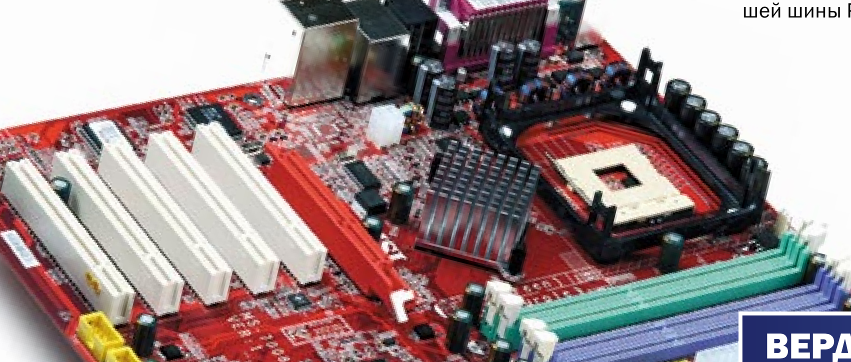
Возможная альтернатива Intel i848P, если цена окажется верной

ЗА	ПРОТИВ
Богатая функциональность и неплохое быстродействие	Одноканальный контроллер памяти

VIA PT880

Вслед за одноканальным решением PT800 компания VIA выпустила и набор системной логики высокого уровня PT880, обладающий двухканальным контроллером памяти с фирменной технологией DualStream64. Как и положено современному чипсету высокого уровня, PT880 поддерживает память DDR400/333/266 (до 8 GB), процессоры Pentium 4 с системной шиной 800 MHz и технологией Hyper-Threading, видеокарты AGP 8X. Вместе с северным мостом PT880 платы комплектуются микросхемой южного моста VIA VT8237. Точно такой же мост установлен и на материнских платах на базе PT800, т. е. имеются поддержка Serial ATA (до четырех устройств благодаря использованию интерфейса SATAlite), широкие возможности построения RAID-массивов (RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD) и восемь портов USB 2.0. Отличием PT880 является интерфейс связи между северным и южным мостом Ultra V-Link с пропускной способностью 1066 MBps – в два раза большей, чем у PT800 и SiS 655TX, и в четыре – по сравнению с чипсетами Intel. Впрочем, особого преимущества в реальных задачах это не дает: флагман VIA все же уступает по быстродействию i875P, а в некоторых случаях – и SiS 655TX. PT880 допускает размещение на материнской плате новейшей шины PCI-X с помощью дополнительного чипа VIA VPX2, однако вряд ли мы увидим в скором времени продукты с этим пока еще невостребованным на массовом рынке разъемом.

Еще одной особенностью обоих новых чипсетов от VIA является интегрированный звуковой чип VIA Vinyl. Он может поддерживать 5.1- и 7.1-канальные конфигурации, причем некоторые производители материнских плат (в частности, MSI) размещают на своих топовых продуктах именно старшую модель с восьмиканальным звуком.



MSI PT880 Neo

Средняя цена на материнские платы – $115

Частота системной шины (FSB)	800, 533, 400 MHz
Контроллер памяти	двухканальный
Поддерживаемая память	DDR400/333/266
Интерфейс AGP	8X
Южный мост	VT8237
Serial ATA	2 порта
USB 2.0	8 портов



ВЕРДИКТ

Достойный конкурент флагманскому чипсету Intel

ЗА	ПРОТИВ
Передовая архитектура, отличная оснащенность и высокое быстродействие	Малое количество предложений материнских плат на базе VIA PT880

Итоги

Пожалуй, первое, что следует отметить, подводя итоги тестирования лучших наборов системной логики для платформы Pentium 4, – двухканальный доступ к памяти еще не стал обязательным требованием для современных компьютеров. Несмотря на гигантскую разницу в результатах специализированных тестов подсистемы памяти, в реальных приложениях преимущество двухканального контроллера не так ощутимо. Поэтому для недорогих систем (в первую очередь на базе Celeron), где имеет значение каждый затраченный доллар, мы рекомендуем обратить внимание на продукты, основанные на Intel i848P и VIA PT800. А вот материнские платы на ветеране Intel i845PE уже отжили свой век. Даже Albatron PX845PEV-800, в чьих характеристиках особенно подчеркивается поддержка FSB 800 MHz и DDR400, явно работает на пределе возможностей в таком режиме – мы столкнулись с некоторыми проблемами по ходу теста.

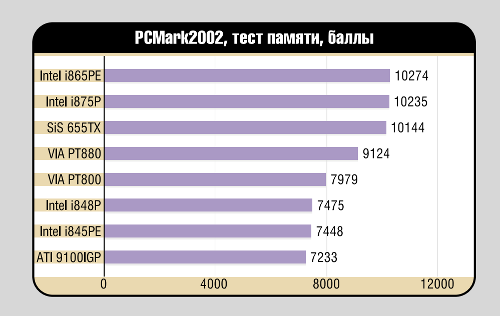
Если в малобюджетном сегменте имеется альтернативный кандидат на покупку, то в случае с высокоуровневыми решениями у SiS и VIA не так много шансов. Показывая результаты в тестах памяти на уровне Canterwood и «заряженных» плат на i865PE, в другом тесте – 3DMark2001, где важна общая производительность, и SiS 655TX, и VIA PT880 все же несколько отстают от лидеров. Впрочем, быстродействие в данном случае зависит не только от чипсета, но и от изобретательности компаний, выпускающих материнские платы. Поэтому вполне вероятно, что при другом подборе конкурсантов «альтернативщики» подтянутся к лучшим предложениям от Intel.

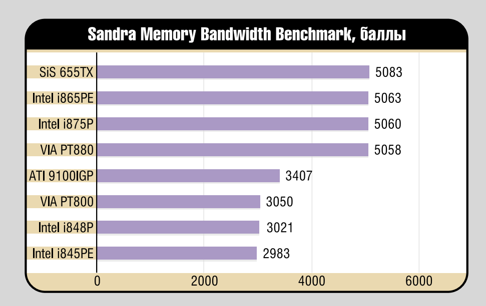
Особняком стоит ATI Radeon 9100IGP, о позиционировании которого уже сказано достаточно. ATI представили замечательный «нишевый» продукт, но за пределами своего рынка материнские платы на его базе могут использоваться лишь в самых недорогих системах.

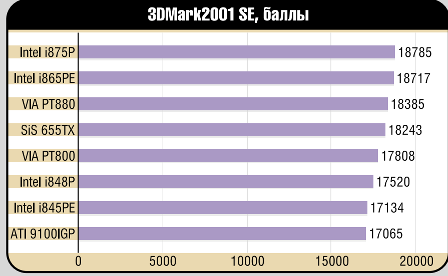
Что касается самой интересной части нашего обзора – лидеров тестирования в лице Intel i865PE и i875P, то и здесь имеются свои подводные камни. Если посмотреть на приведенные диаграммы, то видно, что ASUS P4C800-E и ABIT AI7 идут вровень. Более того, если сравнивать показатели с предельной точностью, то AI7 на базе i865PE даже немного выигрывает у i875P. Для проверки мы взяли еще одну материнскую плату на i865PE – ASUS P4P800. Результаты были практически идентичны AI7, так что мы решили даже не приводить их в диаграммах. Однако обе эти платы имеют возможность включения фирменных технологий ускорения работы с памятью, аналогичных PAT, фактически превращая i865PE в более дорогой i875P. В итоге получается прекрасная производительность в стандартном режиме (при частоте системной шины 800 MHz).

Но это еще не все. Из раздела «Феномен FSB 804 MHz» становится понятно, почему все же Canterwood остается лучшим чипсетом для платформы Intel на сегодня. Фактически, если разгон системы не предполагается, то идеальным выбором окажется материнская плата на Intel i865PE с поддержкой PAT-образной технологии. Да и тем, кто не хочет доплачивать за пару процентов скорости половину стоимости платы, тоже стоит обратить внимание на i865PE. И следующий материал по материнским платам будет посвящен вопросам выбора конкретной модели на базе Intel i865PE как самого удачного чипсета для домашнего ПК. А вот заядлым оверклокерам, не желающим терять ни капли производительности, подойдет флагманский чипсет от Intel. Тем более что компании оставляют самые интересные «фишки» именно для своих топовых моделей как в плане оснащения, так и комплектации продуктов. Поэтому еще один рынок, где у Canterwood пока нет конкурентов, – «имиджевые» решения, где каждый компонент выбирается по принципу «лучше не бывает».

В итоге выходит, что «все чипсеты хороши, так как разные нужны». Любой из современных наборов системной логики под Socket 478 имеет свои особенности и определенные перспективы на рынке, причем наборы от альтернативных производителей успешно дополняют картину. А благодаря многообразию решений пользователь может подобрать системную плату в максимальном соответствии с собственными требованиями и финансовыми возможностями.







Чипсет	FSB, MHz	Память	Двухканальный контроллер памяти	AGP	SATA/ USB 2.0, портов	Встроенная графика
Intel i875P	800/533	DDR400/333	Да	8X	2/8	Нет
Intel i865PE	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/8	Нет
Intel i865G	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/8	Да
Intel i865P	533/400	DDR333/266	Да	8X	2/8	Нет
Intel i865GV	800/533/400	DDR400/333/266	Да	Нет	2/8	Да
Intel E7205	533/400	DDR266	Да	8X	0/8	Нет
Intel i848P	800/533/400	DDR400/333/266	Нет	8X	2/8	Нет
Intel i845PE	533/400	DDR333/266	Нет	4X	0/6	Нет
Intel i845GE	533/400	DDR333/266	Нет	4X	0/6	Да
Intel i845G	533/400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6	Да
Intel i845GV	533/400	DDR333/266/200, PC133	Нет	Нет	0/6	Да
Intel i845E	533/400	DDR266/200	Нет	4X	0/6	Нет
Intel i845	400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/4 (USB 1.1)	Нет
Intel i845GL	400	DDR266/200, PC133	Нет	Нет	0/6	Да
Intel i850E	533/400	RDRAM PC1066/PC800	Да	4X	0/4 (USB 1.1)	Нет
Intel i850	400	RDRAM PC800	Да	4X	0/4 (USB 1.1)	Нет
VIA PT880	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/8	Нет
VIA PT800	800/533/400	DDR400/333/266	Нет	8X	2/8	Нет
VIA P4X400	533/400	DDR400/333/266	Нет	8X	0/6	Нет
VIA P4X333	533/400	DDR333/266/200	Нет	8X	0/6	Нет
VIA P4X266A	533/400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Нет
VIA P4X266	400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Нет
VIA P4M266A	533/400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Да
VIA P4M266	400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Да
SiS 655TX	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/8	Нет
SiS 655FX	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/8	Нет
SiS 655	533/400	DDR333/266	Да	8X	0/6	Нет
SiS 651	533/400	DDR333/266/200, PC133	Нет	4X	0/6	Да
SiS 650	400	DDR266/200, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Да
SiS 648FX	800/533/400	DDR400/333/266	Нет	8X	0/6	Нет
SiS 648	533/400	DDR333/266/200	Нет	8X	0/6	Нет
SiS 645DX	533/400	DDR333/266/200	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Нет
SiS 645	400	DDR333/266, PC133	Нет	4X	0/6 (USB 1.1)	Нет
ATI 9100IGP	800/533/400	DDR400/333/266	Да	8X	2/6	Да
ATI IGP340	533/400	DDR266/200	Нет	4X	0/6	Да

Феномен FSB 804 MHz

Для демонстрации того, что происходит с i865PE и i875P при разгоне, мы использовали максимально быструю систему с процессором Intel Pentium 4 3,40 GHz и заданными минимальными таймингами памяти (2-5-2-2). Чипсет i875P представлен материнской платой ASUS P4C800-E Deluxe, i865PE – ASUS P4P800. Все параметры BIOS и операционной системы установлены на максимальное быстродействие. В стандартном режиме сохраняется то же «математическое» преимущество «тюнингованного» i865PE. Но как только мы меняем частоту системной шины, поднимая ее всего лишь на 1 MHz (FSB804 вместо FSB800), производительность ... резко падает. Это происходит из-за того, что отключаются внутренние оптимизации, работающие только на стандартных частотах FSB. Неприятный факт, однако он есть и с ним придется смириться. Но! Обратите внимание, что падение скорости на i865PE значительно выше, чем на i875P. Для дальнейшей проверки мы использовали систему фреонового охлаждения nVENTIV Mach II и установили процессор в режим 4200 MHz при частоте системной шины 300 (1200) MHz. Память при этом осталась работать в режиме DDR400 (т. е. коэффициент соотношения FSB/DDR равен 3:2). Как видите, тенденция сохранилась, и Canterwood уверенно лидирует по производительности.

i865PE vs i875P, PCMark2002, баллы

Intel i875P 1200 MHz FSB	11966
Intel i865PE 1200 MHz FSB	11514
Intel i875P 804 MHz FSB	9811
Intel i865PE 804 MHz FSB	9693
Intel i865PE 800 MHz FSB	10765
Intel i875P 800 MHz FSB	10672

Шкала: 0, 3000, 6000, 9000, 12000

i865PE vs i875P, 3DMark2001 SE, баллы

Intel i875P 1200 MHzFSB	22315
Intel i865PE 1200 MHz FSB	22153
Intel i875P 804 MHzFSB	20114
Intel i865PE 804 MHzFSB	19891
Intel i865PE 800 MHzFSB	20688
Intel i875P 800 MHzFSB	20678

Шкала: 0, 6000, 12000, 18000, 24000

Продукты предоставлены компаниями

ASUS	MTI	(044) 458-3434
	PIRIT Distribution	(044) 269-7554
ABIT	ABIT	www.abit.ru
Albatron, Sapphire	Compass	(044) 531-9730
Gigabyte	Gigabyte	www.giga-byte.com
	«Версия»	(044) 554-2747
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
MSI	MTI	(044) 458-3434
nVENTIV	Eletek	(044) 495-2911

Как мы тестировали

Конфигурация тестовой системы:

Процессор Intel Pentium 4 3,20 GHz, два модуля памяти Kingston HyperX KHX3500/256 по 256 MB, видеокарта Sapphire Atlantis 9800 XT. Операционная система Windows XP Professional SP1, драйвер видеокарты – ATI Catalyst 3.10.

Тестируемые чипсеты представлены материнскими платами:

Intel i875P – ASUS P4C800-E Deluxe
Intel i865PE – ABIT AI7 и ASUS P4P800
Intel i848P – Albatron PX865PE Lite Pro
Intel i845PE – Albatron PX845PEV-800
SiS 655TX – Gigabyte 8S655TX Ultra
VIA PT800 – ASUS P4V800-X
VIA PT880 – MSI PT880 Neo
ATI Radeon 9100IGP – ASUS P4R800-VM

Тестовые программы:

3DMark2001 SE Pro, build 330. Выбран как самый распространенный и показательный тест, на чьи результаты влияют все компоненты системы, в том числе используемая материнская плата.

SiSoft Sandra 2004 Standard, Memory Bandwidth Benchmark. Доступный большинству пользователей и простой для понимания тест пропускной способности памяти.

PCMark2002 Memory Benchmark. Тест скорости подсистемы памяти, используется для проверки результатов Sandra.



Pentium 4 Prescott: гигагерцы – в массы!

Кирилл Балалин

Компания Intel представила пять процессоров с частотами от 2,8 GHz до 3,4 GHz. Несмотря на сохранившуюся торговую марку – Pentium 4 – и неизменный внешний вид, «под крышкой» теперь скрывается совершенно другое ядро. Что же нового принес нам Prescott?



Главное изменение – усовершенствованный технологический процесс: предшественник (Northwood) изготавливался по 0,13-микронной технологии, Prescott же производится по 0,09-микронной (или, как теперь принято говорить, 90-нанометровой). Уменьшение размера транзисторов – один из самых эффективных способов отодвинуть предел для тактовой частоты. С этой же целью у Prescott удлинен вычислительный конвейер – с 20 стадий до 31. Но такое решение приводит к снижению «удельной производительности на мегагерц», и для компенсации данных издержек был удвоен объем кэш-памяти первого и второго уровней – до 16 KB и 1 MB соответственно. В архитектуру Pentium 4 внесены и другие изменения, повышающие коэффициент полезного действия процессора. В частности, дальнейшее развитие получила технология виртуальной двухпроцессорности Hyper-Threading, появились 13 новых инструкций SSE3, открывающих для программистов дополнительные возможности оптимизации кода. При этом базовая архитектура осталась прежней, так что если для Prescott придумывать торговую марку, получится нечто вроде Pentium 4½ . Очевидное преимущество эволюционного развития процессоров Intel для нас, пользователей, заключается в том, что новые Pentium 4 совместимы с большинством современных материнских плат – разве что BIOS придется обновить.

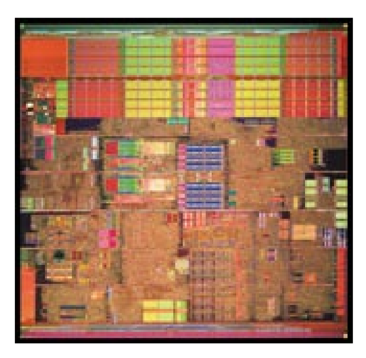
Процессоры семейства Prescott позиционируются как высокопроизводительный продукт для массового рынка. Для тех, кому требуется предельное быстродействие, Intel предлагает Pentium 4 Extreme Edition – теперь уже с частотой 3,4 GHz. Развивая линейку «экстремальных» процессоров, Intel снизила цены на «обычные» Pentium 4. Так, официальная стоимость Pentium 4 Prescott с тактовой частотой 3,4 GHz составила на день презентации всего $417 – и это после стольких лет, когда верхняя модель обновленного модельного ряда объявлялась по цене свыше $600! Использование 90-нанометрового процесса в производстве Prescott позволило снизить себестоимость и таким образом удешевить продукт на радость покупателям. Казавшиеся недосягаемыми для массового потребителя (сначала по техническим причинам, а потом – по материальным) три гигагерца вдруг стали очень близкими – они теперь будут доступны примерно за $200. И именно в



этом, с нашей точки зрения, главная заслуга разработчиков Prescott.

Прежде чем перейти к разговору о производительности, сделаем важное замечание: нынешние Prescott – все же переходный продукт, на котором новые технологии проходят обкатку. Ожидать чудес быстродействия от него не стоит, да Intel их и не обещает: речь идет не более чем о паритете между Prescott и Northwood на равных частотах. Но опять же, если для первого 3,2 GHz – как бы «стартовая» частота, то для второго – близкая к предельной. Процессорный разъем Socket 478 доживает свой век, и в 2004 г. на смену ему придет Socket 775 (он же Socket T, он же LGA775). Вместе с ним дебютирует и новое поколение чипсетов, ориентированных на работу с Prescott. Версия C0 ядра Prescott под Socket 478 уступит место следующей, способной достичь более высоких тактовых частот, технически недоступных для Northwood. Производители программного обеспечения пока подтянутся с поддержкой SSE3, обновится Windows XP, появятся оптимизированные версии драйверов видеокарт... Поэтому сегодня Pentium 4 Prescott играет роль «гостя из будущего». И в это будущее мы попытались заглянуть, используя «машину времени» для продуктов полупроводниковой индустрии – систему охлаждения nVENTIV Mach II. Она способна поддерживать температуру –25 °C для Pentium 4 Northwood, разогнанного до 4,3 GHz! Эта «криогенная» технология позволила нам протестировать три процессора (Pentium 4 3,20C GHz на ядре Northwood, 3,20E GHz на ядре Prescott и 3,20XE GHz на ядре Gallatin) в режиме 4200 MHz (частота шины FSB 1200 MHz). Суть проверки в экстремальных условиях – определить потенциал ядра Prescott на тех частотах, которых ему суждено достичь в дальнейшем. Ведь фактически после 4 GHz он «только жить начинает» – именно на таких частотах негативное влияние длинного конвейера постепенно уменьшается и производительность начинает расти ускоренными темпами. В каком-то смысле наше сравнение не совсем справедливо по отношению к новичку: ни Northwood, ни Gallatin не смогут добраться до 4,2 GHz иначе, как подвергшись «глубокой заморозке». А Prescott 4,2 GHz будет выпускаться серийно с обычным воздушным охлаждением.

Мы приводим лишь часть диаграмм с результатами тестов, наиболее показательных в плане общей производительности, быстродействия процессора и подсистемы памяти. Но если принять во внимание все данные, которые нам удалось получить в ходе испытания, можно отметить общую тенденцию: Prescott быстрее предшественника в мультимедийных задачах и архивации (и разрыв будет расти с внедрением оптмизаций под SSE3), сохраняет паритет с Northwood в играх, но немного проигрывает по чистой вычислительной мощности.



ВЕРДИКТ ★★★★★



Процессор будущего с пока не реализованным потенциалом

ЗА
Снижение цен на Pentium 4; хороший разгонный потенциал; большие перспективы (SSE3, улучшенная технология Hyper-Threading)

ПРОТИВ
Производительность не выше Northwood; сильный нагрев требует хорошего охлаждения

Что касается нашего эксперимента по экстремальному разгону всех трех 3,2-гигагерцевых процессоров от Intel, тут необходимы дополнительные комментарии.

Конечно, «идущий вне конкурса» Pentium 4 Extreme Edition показывает весьма впечатляющие результаты в любом из тестов. Но нас больше интересует противоборство Prescott и Northwood, и здесь возникает любопытная ситуация: с ростом частоты разрыв между этими соперниками сокращается, причем более чем в два раза в каждом тесте! Эта информация является ключевой для понимания сути Prescott – он просто не может показать себя во всей своей красе прямо сейчас, так как ориентирован на несколько другие частоты и условия работы. Нечто подобное происходило, когда Pentium 4 только появился на свет: на равных частотах он проигрывал Pentium III, зато потом, с ростом частот, смог достичь недосягаемой для предыдущего поколения производительности.

По большому счету, домашний пользователь вряд ли заметит разницу между Prescott и Northwood одинаковой частоты (скажем, 2,8 GHz). В пользу Prescott говорит возросший потенциал разгона, подтверждаемый статистикой (средний результат для нынешних Prescott – 3,8 GHz с воздушным охлаждением), ну а за снижение «цены гигагерца» разработчикам Prescott вообще нужно памятник поставить. Энтузиастам же остается копить деньги на Pentium 4 Extreme Edition.

Разгоняем матчасть

Даже нынешнее ядро Prescott ревизии C0, явно не самое удачное в плане потенциала, позволяет достичь частот более высоких, чем любой другой процессор от Intel. При воздушном охлаждении пределом для Northwood становятся 3,6 GHz. Лишь лучшие экземпляры Pentium 4 Extreme Edition способны дойти до 3,7 GHz. Наш образец Prescott 3,2 GHz стабильно работал на 3,8 GHz в аналогичных условиях. Питающее напряжение при этом составляло 1,55 В, а температура – около 70 °C.

Из-за резко увеличившегося количества транзисторов даже перевод на новый техпроцесс и снижение напряжения ядра (при установке выше 1,6 В Prescott вообще автоматически отключается) не помогли – греется новинка от Intel весьма серьезно. Данный недостаток, кстати, тоже обещают исправить в будущих ревизиях ядра. Но на сегодняшний день температурный режим Prescott на 15–25 °C выше, чем у обычного Pentium 4. Особенно это заметно на «фреоновой» системе: рабочей температурой Prescott на 4,2 GHz при 1,55 В были –5...–8 °C вместо –25 °C у Northwood. Максимальная стабильная частота работы в экстремальном режиме составила 4250 MHz. Это немного меньше, чем у Northwood и Gallatin, и ограничивающим фактором стала именно температура. Как известно, чем ниже температура под нагрузкой, тем выше предел разгона. Двадцать градусов тепловой форы у старых процессоров обеспечили упомянутый прирост. Сменив охлаждение на VapoChill XE (и получив те же –8 °C под нагрузкой, т. е. уравняв температурные условия с Prescott), мы имели 4065 MHz для Northwood и 4150 MHz для Gallatin.

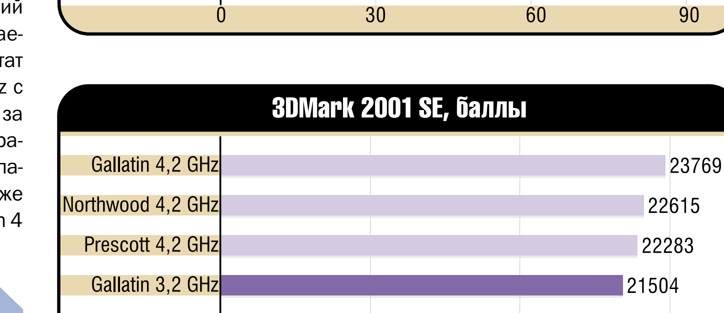
Как мы тестировали?

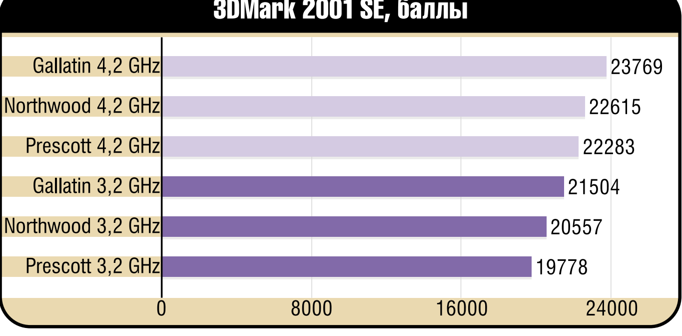
Тестовая система: материнская плата ASUS P4C800-E Deluxe, модули памяти 2×256 MB Kingston HyperX KHX3500/256 (тайминги 2-5-2-2, напряжение 3,35 В), видеокарта Sapphire Atlantis Radeon 9800XT. Процессоры: Intel Pentium 4 3,2 GHz (Northwood), Intel Pentium 4 3,20 GHz (Prescott), Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,20 GHz (Gallatin).

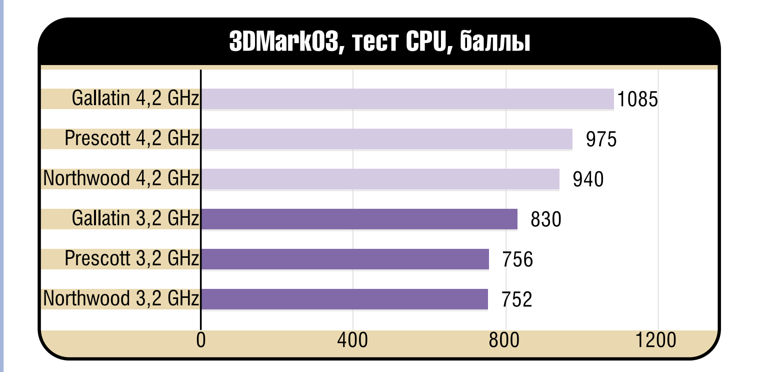
Программное обеспечение: операционная система Windows XP Professional SP1, драйверы видеокарты Catalyst 4.1.

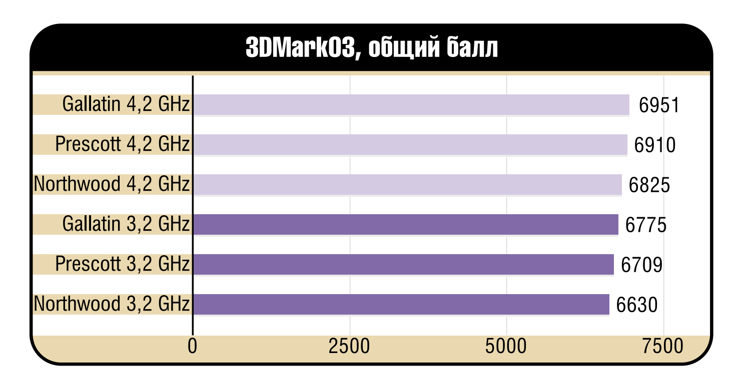
Тестовые программы: 3DMark2001 SE Pro build 330, 3DMark03 build 340, PCMark2002 (Memory benchmark), Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory.

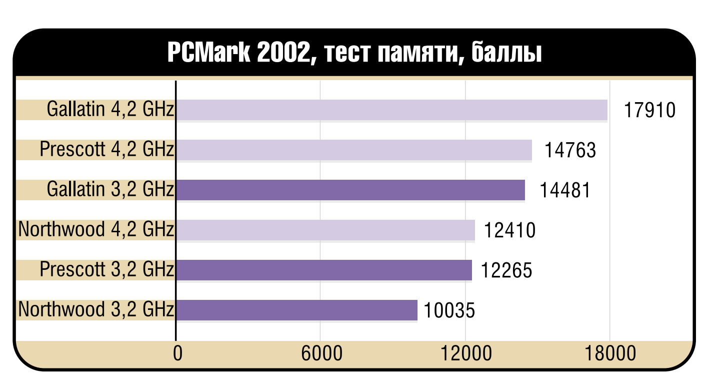
Продукты предоставлены компаниями		
ASUS	MTI	(044) 458-3434
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Kingston	«Небеса»	(044) 464-9426
nVENTIV, Asetek VapoChill	Eletek	(044) 495-2911
Sapphire	Compass	(044) 531-9730











СМАРТФОНЫ 2: чувство прикосновения

Роман Хархалис

В прошлом номере мы рассмотрели новые модели смартфонов без сенсорного экрана, которые имеют в 2004 г. все шансы стать полноценной заменой бизнес-телефонам. Но это не единственная ветвь смартфонного «древа», которая существует и в нынешнем году обещает активно плодоносить. Не менее интересны и модели с экраном, чувствительным к нажатию.

Уже в начале года у нас появились три «телефонокомпьютера» с сенсорными экранами – это Sony Ericsson P900 на базе Symbian OS 7 и пара представителей лагеря Pocket PC – E-Ten P300 и продукт известной российской марки RoverPC S1. Так что и эта статья посвящена фактически двойному сравнению – продуктов и платформ.

Дизайн и конструкция

Все устройства имеют свои интересные особенности, но в сумме аппараты от Sony Ericsson и E-Ten смотрятся более выигрышно. В P900 сильнее «телефонная» эргономика, качественный флип с клавиатурой и отклоняемый Jog-Dial позволяют свободно управляться с устройством одной рукой, как с обычным телефоном. Есть свои преимущества и у P300 – это компактный смартфон, привлекательный внешне и тщательно собранный. Правда, у него несколько специфичный джойстик и не полностью функциональное колесико-скроллер (оно регулирует только громкость, а для прокрутки не используется). А вот S1 нам не понравился: визуально аппарат кажется больше, чем есть на самом деле, органов управления для работы одной рукой недостаточно, причем флип с кнопками не спасает положения. Зато если его отстегнуть, S1 преображается в весьма удобный в работе классический КПК.

Экран

Дисплеи Sony Ericsson P900 и RoverPC S1 сопоставимы (у P900 экран, правда, чуть более узкий) – у обоих стандартные для большинства КПК трансрефлективные 65000-цветные матрицы с высоким качеством изображения. Смартфон E-Ten несколько хуже – у него STN-матрица стандартного разрешения, но меньшей диагонали (2,8" вместо 3,8"), отображающая 4096 цветов. Она дает четкое, незернистое (благодаря более высокой «плотности» пикселов) изображение, которого вполне хватает на каждый день – для чтения книг, работы с персональной информацией, игр. Однако при просмотре фото обнаруживается недостаточная цветность и насыщенность картинки, а в динамике экран сильно отстает от конкурентов – его реакция очень медленная.

Карты расширения

Здесь в выигрышном положении, конечно, системы на Pocket PC, работающие с распространенными и относительно дешевыми картами SecureDigital, а также с MultiMedia Card. RoverPC S1 позволяет также использовать разнообразную периферию в формате SD, а у смартфона E-Ten она не поддерживается. В Sony Ericsson P900 применяются достаточно дорогие и редкие карты Memory Stick Duo, так что расширение памяти этого смартфона сильнее всего ударит по карману.

Аппаратное оснащение

Три аппарата демонстрируют три разных подхода к оснащению. В Sony Ericsson P900 упор сделан на «периферию» – есть адаптер Bluetooth, встроенная камера с возможностью записи видео, тогда как вычислительная мощь процессора сравнительно невелика (но и ее хватает для проигрывания видео в MPEG-4). Преимущество S1 – мощная платформа на базе процессора XScale, пригодная для любых нынешних «карманных» задач. В смартфоне E-Ten установлены не очень быстрый, но экономичный чип Samsung S3C2410 и камера с разрешением 640×480 точек, но без видеозаписи.

Организация пользовательского интерфейса

Если говорить об использовании устройств как КПК, то несколько лучше реализована работа в Windows Mobile 2003. У Sony Ericsson P900 серьезных недостатков нет, но у него больше мелких элементов интерфейса, в которые сложнее попадать стилусом. Структура меню и каталогов по умолчанию у P900 также менее удобна, так как большинство программ собраны в одном пункте главного меню из шести имеющихся. Но все три аппарата позволяют пользователю самостоятельно изменять структуру меню.

А вот в телефонном варианте удобнее всего именно P900, так как у него при закрытом флипе включается другое, переработанное и упрощенное меню, более других соответствующее «телефонным» стандартам. У RoverPC S1 и E-Ten P300 «телефонноприложение» неудобно и неинформативно, причем флип у S1 только уменьшает его читаемость, так как просто закрывает часть экрана.





E-Ten P300

Цена – $545

Платформа	Windows Mobile 2003 Phone Edition
Стандарт	GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS
Габариты (Ш×В×Г) и масса	67×117×23 мм, 165 г
Процессор	Samsung S3C2410, 200 MHz
Экран	2,8", 240×320, 4096 цветов, STN
Карты расширения	SD
Интерфейсы	IrDA, USB, USB Host (в крэдле)
Встроенная память	64 MB RAM, 32 MB ROM
Работа с сообщениями	SMS, e-mail
Голосовые функции	Диктофон
Игры	На платформе Pocket PC



ВЕРДИКТ ★★★★★

Смартфон с рядом интересных конструкторских решений; симпатичный внешне, явно задуманный как бюджетный, но относительно дорогой

ЗА
Привлекательный дизайн; малогабаритный дисплей; USB-хост в крэдле; встроенная камера

ПРОТИВ
STN-экран; отсутствие поддержки SDIO; немного завышенная цена

Основные приложения

Адресные книги у всех трех смартфонов расширенные и вмещают весьма подробную информацию об абонентах. Их возможности примерно равноценны. У P900 есть весомое преимущество – голосовой набор номеров, которого нет у систем Pocket PC.

Система *работы с сообщениями* более полноценна у P900. Этот аппарат изначально поддерживает MMS, SMS и e-mail, тогда как системы на Windows Mobile 2003 – только два последних типа сообщений. Зато «родство» с настольной Windows делает немного менее острой проблему с кодировками кириллицы у S1 и P300.

Для *проигрывания медиафайлов* в смартфонах на базе Windows Mobile 2003 применяется стандартный Windows Media Player 9, воспроизводящий музыку и видео. Дополнительно в системы можно установить плееры MPEG-1 и MPEG-4 (в том числе DivX, формат файла – Windows AVI), MP3-плееры с улучшенной поддержкой плейлистов и т. д. В Sony Ericsson P900 для проигрывания музыки используется программа Music Player, а видеопроигрыватель телефона воспроизводит файлы с кодировкой MPEG-4 и форматом MP4. Обычно их необходимо кодировать специально для телефона, так как готовых фильмов в таком формате очень мало. Зато у P900 есть встроенная камера с возможностью записи видео.

Что касается *игровых возможностей*, то для Windows-смартфонов подходит весь большой ассортимент игр для Pocket PC. В игровом плане предпочтительнее RoverPC S1, так как менее производительный E-Ten P300 может попросту не справиться с более «тяжелыми» в вычислительном плане приложениями. В активе у Sony Ericsson P900 – некоторое количество игр на платформе Symbian плюс поддержка Java-игр. Первых пока мало, вторые же обычно сделаны не столь качественно, как игры для Pocket PC.

Работа с *Internet* на всех трех смартфонах одинаково удобна. Разница только в том, что в S1 и P300 установлен Pocket Internet Explorer, а в P900 – Opera, портированная на платформу Symbian.

Ассортимент дополнительного ПО

Здесь преимущество за S1 и P300, для которых подходит все программное обеспечение, разработанное для платформы Pocket PC. Эта платформа старше, чем Symbian OS 7, так что ПО для нее соответственно больше.

Локализация

Опять очко в пользу платформы Microsoft. RoverPC S1 как продукт российской марки имеет несколько преимуществ: русский интерфейс и ввод текста в нем предустановлены и функционируют очень хорошо. Для E-Ten P300 подойдут многочисленные программы локализации для Pocket PC, но они стоят дополнительных денег. Русификация Sony Ericsson P900 планируется, но ее качество нам только предстоит оценить.

Автономность

Соотношение емкости аккумуляторов и «прожорливости» электроники у всех трех продуктов практически одинаково: работают устройства около двух суток при активном использовании функций КПК.

Выводы

Как видим, в непосредственном сравнении смартфонов на Symbian OS и Windows Mobile 2003 невозможно определить однозначного победителя. Платформа Symbian и пока единственный продукт на ее основе, Sony Ericsson P900, больше подойдут, если нужен именно *телефон с возможностями КПК* – мощным контакт-листом, удобным вводом текста с помощью виртуальной клавиатуры, проигрыванием MP3, встроенным адаптером Bluetooth и камерой. Ни один смартфон на платформе Microsoft не дает такого удобства в использовании телефонных функций. Аппарат богато оснащен, и поначалу для работы вполне хватает всего того, что достается «из коробки». В перспективе можно доустановить что-то из приложений, постепенно выводимых на рынок разработчиками, и это добавит к уже хорошо освоенным функциям новые, повышающие полезность телефона.

Устройства с ОС от Microsoft представляют собой полную противоположность P900. По сути, это *КПК с дополнительными возможностями голосовой связи*, и именно в этом качестве их лучше всего использовать. Телефонная программа в WM 2003 Phone Edition *очень неудобна* и малофункциональна, а встроенной периферии в телефонах на ее основе гораздо меньше, чем в P900, зато аппаратная платформа гораздо мощнее, возможности расширения – больше, а ассортимент доступного ПО – шире. Фактически это, скорее, не телефон, а «компьютер с подключением к Internet».

Если выбирать между двумя устройствами на WM 2003, то продукт RoverPC гораздо привлекательнее благодаря лучшему оснащению. E-Ten P300 был бы интересен, если бы не высокая цена, явно не согласующаяся с «урезанными» возможностями.

RoverPC S1

Цена – $600

Платформа Windows Mobile 2003 Phone Edition
Стандарт GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS
Габариты и масса 109×68,5×21,6 мм, 158 г
Процессор Intel PXA255, 400 MHz
Экран 3,5", 240×320, 65 535 цветов, TFT
Карты расширения SD (поддержка SDIO), MMC
Интерфейсы IrDA, USB
Встроенная память 64 MB RAM, 32 MB ROM
Работа с сообщениями SMS, e-mail
Голосовые функции Диктофон
Игры На платформе Pocket PC



ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересное решение для тех, кто выбирает смартфон на платформе Pocket PC, – не слишком красивое, зато качественное и удобное, как КПК

ЗА
Производительный процессор; качественный экран; поддержка SDIO; емкая батарея

ПРОТИВ
Утилитарный дизайн

Sony Ericsson P900

Цена – $800

Платформа Symbian OS 7
Стандарт GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS
Габариты и масса 115×57×24 мм, 130 г
Экран 208×320, 65 535 цветов, TFT
Карты расширения Memory Stick Duo
Интерфейсы IrDA, Bluetooth
Встроенная память 16 MB RAM
Работа с сообщениями SMS, e-mail, MMS
Голосовые функции Управление, набор номеров, диктофон
Игры На платформах Symbian, Java



ВЕРДИКТ ★★★★★

Богато оснащенный аппарат, удобный и как КПК, и как телефон; подойдет тем, кто планирует активнее использовать функции голосовой связи

ЗА
Удобное управление одной рукой, уменьшенное «телефонное» меню; Bluetooth; встроенная видеокамера

ПРОТИВ
Высокая цена











Оптические мыши: новинки от Microsoft

Максим Потапов

Можно ли усовершенствовать современную компьютерную мышь? Колесо прокрутки, дополнительные кнопки, оптические и беспроводные технологии – все это уже давно не новость. Но компания Microsoft обладает удивительной способностью изобретать колесо, и она сделала это снова.



Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0A

Цена – $32

Тип
оптическая, проводная

Количество кнопок 5

Интерфейс
USB, PS/2

ВЕРДИКТ ★★★★★



Одна из лучших оптических мышей на сегодняшний день

ЗА	ПРОТИВ
Отличная эргономика; небольшая масса; быстродействующий сенсор	Не такая устойчивая, как Explorer 3.0A

Мышь IntelliMouse Explorer 4.0A пришла на смену популярной модели «номер» 3.0A: и без того отличная эргономика улучшилась еще – корпус стал выше, «рельеф» верхней части – сложнее. «Держаться» за мышь теперь намного удобнее – рука просто отдыхает на Explorer 4.0A. И, что особенно важно для любителей компьютерных игр, – мышь легко удерживается и отрывается от коврика. Напомним, что форма Explorer 3.0A была уж слишком обтекаемой и пальцам не за что было ухватиться. Это крайне осложняло жизнь тем, кто увлекается стратегиями, ведь им приходится совершать множество резких (еще лучше сказать отрывистых) движений мышью для перемещения по игровой карте. Теперь эта проблема решена, к тому же Explorer 4.0A – очень легкая, как и модель 3.0A, в чем ее несомненное преимущество над главным конкурентом – Logitech MX500. Explorer 4.0A отлично сбалансирована, но «приземляется» она не так четко, как более «плоская» Explorer 3.0A. Это не столь существенный нюанс для большинства пользователей, но для поклонников жанра 3D-action он может послужить поводом не расставаться с «третьей» моделью.

Основные и дополнительные кнопки Explorer 4.0A очень удобны. Исключение составляет лишь колесо прокрутки, для нажатия которого необходимо приложить немалое усилие. Еще одна особенность колеса – оно крутится бесшумно, без фиксации. Учитывая его размер и плавность хода, трещотка ему действительно ни к чему. Что же касается дополнительной степени свободы – пользоваться качающимся колесом сплошное удовольствие, вот только без установки драйверов горизонтальный скроллинг не работает. Итак, IntelliMouse Explorer 4.0A – одна из самых совершенных мышей на сегодняшний день, и несомненно, лучшая в продуктовой линейке Microsoft.

Беспроводной вариант Explorer 4.0A имеет название Wireless IntelliMouse Explorer 2.0. Несмотря на то что форма осталась прежней, мышь ощущается совсем по-другому: она обладает значительной массой из-за двух батареек типа AA, которые приходится нести на борту. Часто отрывать от стола подобную тяжесть – довольно сложное упражнение, поэтому об активных играх придется забыть. Зато в остальных приложениях мышь проявляет себя с самой лучшей стороны. Широкие надежные ножки (такие же, как и у других рассмотренных моделей) хорошо скользят по матерчатому коврику (впрочем, рекомендуется использовать более гладкую поверхность, чтобы прилагать еще меньше усилий для передвижения мыши). Хотя центр тяжести смещен «назад», особого дискомфорта это не доставляет – мышь удобно захватывается, так что приподнять ее можно ровно, без «завалов». Колесо прокрутки качается легко, но нажимать на него неудобно – уж слишком оно жесткое. Кроме того, в отличие от проводного аналога колесо у Wireless Explorer 2.0 вращается не так легко, и в этом – существенный недостаток по сравнению с Explorer 4.0A.



Новое колесо прокрутки способно не только вращаться, но и качаться из стороны в сторону

Производитель обещает увеличенный срок службы от одного набора батарей, но мы бы предпочли менее долговечные элементы питания, только бы мышь стала легче. Ситуацию можно немного поправить, оставив в Wireless Explorer 2.0 лишь одну батарейку. Исходя из нашего опыта никаких проблем с функциональностью в этом случае не возникает – разве что может уменьшиться «дальнобойность» радиосистемы и сократится срок службы без смены батарей.

Наконец, «дизайнерская» модель Wireless Optical Mouse 2.0 покоряет своим внешним видом: корпус цвета металлик, полупрозрачный пластик по бокам, через который пробивается свет. Но на этом главные достоинства данной оптической мыши, пожалуй, заканчиваются. Сбалансирована она гораздо хуже, чем Wireless Explorer 2.0: если ее приподнять, утяжеленная «задняя часть» будет волочиться по столу. Да и форма не располагает к тому, чтобы класть руку целиком – двигать ее приходится пальцами, что нелегко, учитывая массу Wireless Optical Mouse 2.0 в полном снаряжении. Хотя она работает и с одной батарейкой AA, это не спасает ее от проигрыша более эргономичной Wireless Explorer 2.0. Как и у других рассмотренных моделей, колесо нажимается с трудом. Прокручивается оно чуть более свободно, чем у Wireless Explorer 2.0, но все же не так легко, как у проводной IntelliMouse Explorer 4.0A. В общем, рекомендовать Wireless Optical Mouse 2.0 можно лишь эстетам да левшам, причем исключительно для повседневной работы.

Продукты предоставлены компанией GEROY Corporation: тел. (044) 228-7880



Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0

Цена – $50

Тип
оптическая, беспроводная

Количество кнопок
5

Интерфейс
USB, PS/2

ВЕРДИКТ ★★★★★

Как и все беспроводные мыши, годится только для повседневной работы

ЗА	ПРОТИВ
Хорошая эргономика; возможность работы от одной батареи	Колесо прокрутки туговато; большая масса



Microsoft Wireless Optical Mouse 2.0

Цена – $40

Тип
оптическая, беспроводная

Количество кнопок
3

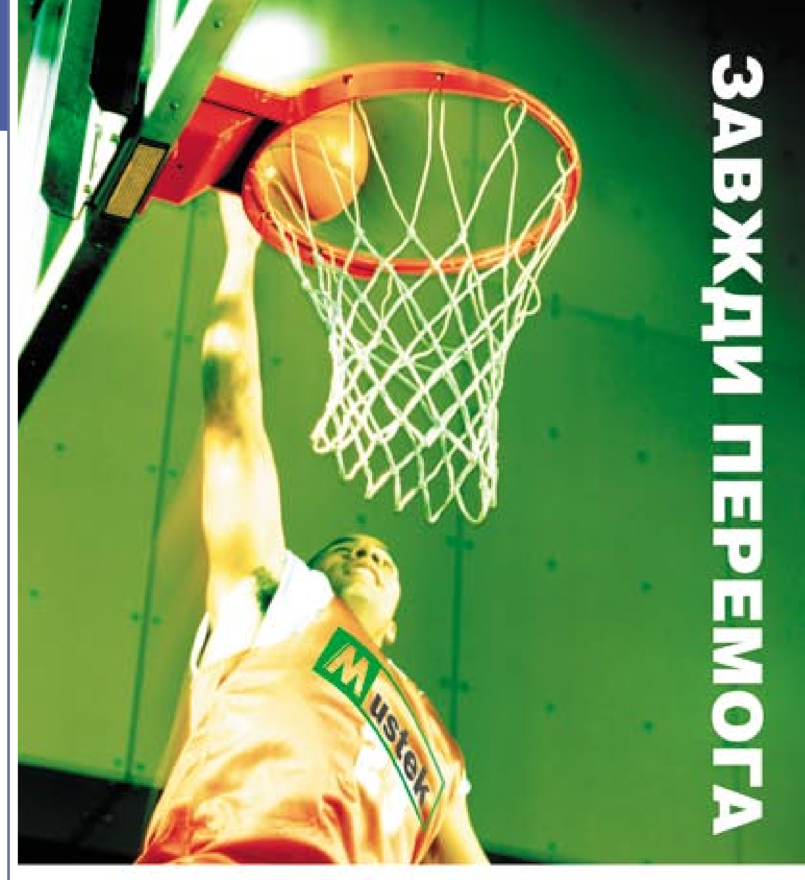
Интерфейс
USB, PS/2

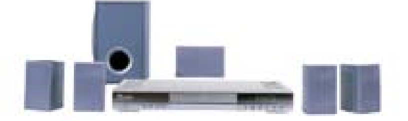


ВЕРДИКТ ★★★★★

Не лучший вариант среди беспроводных мышей

ЗА	ПРОТИВ
Впечатляющая внешность; симметричная форма подойдет левше	Недостаточно свободный ход колеса прокрутки; плохая сбалансированность





Комплект для домашнього кінотеатру Mustek HT713

Формати: DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD, CD, CD-R, CD-RW, VCD, MP3.
Декодери: DD і DTS
Вбудований ресивер та 5.1 цифровий підсилювач FM/AM тюнер
В комплекті 5.1-акустика
Порти підключення: Scart Output, S-Video Input/Output, Composite Video Input/Output, L/R Audio Input/Output, RF antenna Input/RF TV Output, RGB/YUV/PSCAN Output, digital coaxial Output, digital optical Output.



Цифрова камера Mustek MDC-5500Z

Цифрова камера 4 в 1: фотокамера, відеокамера, диктофон, веб-камера.
Матриця: Sony SuperHAD CCD 3.1Mp.
Роздільність: 2560 x 1920 крапок.
Дисплей: кольоровий 1,6"LCD.
ZOOM: 3x оптичний / 4x цифровий.
Пам'ять: 16 Mb.
Слоти розширення: SD, MMC.
Підключення: USB 2.0.



Цифрова відеокамера Mustek DV4000

Матриця: CMOS 2,1 Mp
Роздільність: 2304 x 1728 крапок
Формат запису: MPEG4
Дисплей: кольоровий 1,5" TFT
Слоти розширення: SD, MMC
Підключення: USB
В комплекті Li-Ion акумулятори



ДБЖ Mustek PowerMust 1000 OnLine

Технологія подвійного перетворення (OnLine).
Мікропроцесорне керування.
Потужність: 1000VA/700W.
Графічний моніторинг стану ДБЖ.
ПО для моніторингу стану ДБЖ.
Захист модемної лінії.

ГАРАНТІЯ НА ВСЮ ПРОДУКЦІЮ 2 РОКИ



Офіційний дистрибутор Mustek

Адреса: Київ, Червонозоряний проспект, 51, НДІБВ, лабораторний корпус, офіс 208
Телефон: (044) 249-6303, Факс: (044) 275-9999
Сервіс-центр: (044) 248-7041
E-mail: datalux@datalux.ua http://www.datalux.ua
У нас Ви можете одержати інформацію про найближчого до Вас продавця

Creative Prodikeys DM

Денис Галушка

Опыт показывает, что к устройствам, сочетающим в себе функции совершенно различных продуктов, у многих пользователей сложилось настороженное отношение. Во-первых, такие «комбайны» зачастую стоят дороже своих составляющих, а во-вторых, как правило, ни одну из заявленных возможностей они не реализуют на «отлично». Примеров множество: цифровые фотокамеры-MP3-плееры, ручки-диктофоны и т. д. Отчасти эти стереотипы попытались разрушить разработчики из Creative.





Цена – $95

Продукт предоставлен компанией Elko: www.elko.kiev.ua

Интерфейс PS/2

Рекомендованные звуковые карты
Sound Blaster Live!, Audigy 2

PC-клавиатура
104 клавиши и 15 кнопок

MIDI-клавиатура
37 клавиш с элементами Громкость и PitchBend







Новое устройство Prodikeys DM совмещает в себе компьютерную и MIDI-клавиатуру. И хотя это уже не первый подобный продукт команды (раньше появилась Creative Prodikeys), он, безусловно, заслуживает внимания. Данная модель состоит из стандартного 104-элементного набора клавиш для работы с ПК и панели, где расположены 37 «фортепианных» клавиш. Помимо этого, Prodikeys DM оборудована рядом дополнительных мультимедийных кнопок. Одни из них предназначены для работы со звуком, другие могут быть запрограммированы на выполнение различных команд (например, оперативного вызова нужных программ). Предусмотрены также колесики для изменения уровня громкости и тембра.

«Фортепианная» клавиатура прикрывается специальной крышкой, служащей своеобразной эргономической подставкой при функционировании в обычном режиме. Prodikeys DM имеет приятный дизайн и выпускается в двух цветовых исполнениях – черном и белом. Все клавиши работают мягко и бесшумно. Вот только жаль, что клавиатура не русифицирована, поэтому не забудьте приобрести для нее наклейки с кириллицей.

К компьютеру Prodikeys DM подключается через порт PS/2. В комплекте с ней поставляется специальная одноименная программа для создания музыки, по сути являющаяся неотъемлемой частью этой системы. Запуск данного приложения происходит по нажатию клавиши с изображением нот. Пакет очень забавный и весьма простой в освоении, однако возможности его достаточно широкие.

Начнем с того, что в вашем распоряжении оказываются 128 видов инструментов и более сотни ритмических рисунков различных музыкальных стилей.

Программа состоит из шести частей. В разделе *Learn* имеются пять уроков для постижения азов нотной грамотности.

Fixed Chord нацелен на более продвинутых «музыкантов». При нажатии кнопки *Start* в окне программы или клавиши *Alt* произойдет запуск аккомпанемента (его скорость можно изменять) в выбранном вами стиле музыки. На экране будет отображаться последовательность аккордов, их гармонию легко дополнить собственной мелодией.

В режиме *Intelligent* программа будет пытаться самостоятельно подбирать аккорды к наигрываемому мотиву. Дабы помочь приложению подстраивать гармонии под вашу игру, следует строже придерживаться определенной тональности и лада (мажор или минор). Нужные темп, ритм, громкость, тембр и октава легко устанавливаются посредством мыши или клавиатуры.

И все же для сочинения собственных композиций лучше всего подходит раздел *Perform*, да и любимые песни здесь удается подбирать гораздо точнее. В этом модуле вам придется применять навыки, приобретенные в режиме обучения: например наигрывать мелодию и одновременно изменять аккорды аккомпанемента. Последние действия осуществляются посредством клавиш *F1–F12*, за которыми легко закрепить любые созвучия.

Следующие две части не предназначены для кропотливой работы с музыкой, а служат лишь для развлечения. В *PentaTunes* тема легко задается с помощью белых клавиш, а черные отвечают за всевозможные эффекты и ударные партии, рисунок которых будет меняться при смене жанра. В *FunTunes* вообще задействовано не более десятка клавиш, за которыми по умолчанию закреплены всяческие музыкальные инструменты и эффекты (басы, ударные, вокал, клавишные и т. д.).

В любом из режимов кнопка *Rec* используется для записи создаваемой композиции. Допускается сохранение вашей музыки в форматах MP3, WAVE и MIDI. Библиотеку инструментов и рисунков аккомпанемента можно расширять через Internet. Более того, с данной клавиатурой прекрасно работают и любые «взрослые» секвенсоры, например Steinberg Cubasis.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличная клавиатура плюс великолепное развлечение для всей семьи

ЗА	ПРОТИВ
Мультимедийная и MIDI-клавиатура в одном устройстве; хорошая эргономика; приятный и простой интерфейс сопутствующего приложения Prodikeys DM; MIDI-клавиатура поддерживается более мощными секвенсорами	Нерусифицированные клавиши; MIDI-клавиатура всего лишь на 2,5 октавы; в приложении Prodikeys DM отсутствует возможность записи нотной партитуры

ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ

EDITORS' CHOICE

ЛУЧШИЙ ПРОДУКТ 2002 ГОДА МИР ПК

COMPUTER GAMING WORLD EDITORS' CHOICE

АДАПТОВАНО ДЛЯ УКРАЇНИ

ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-АВН

Товар сертифіковано

OMNI 56K PRO | OMNI 56K DUO | OMNI 56K NEO | OMNI 56K UNO | OMNI 56K MINI | OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми



ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com



Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.:+38 (044) 458-34-34
факс:+38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua



Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.:+38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua



ПК начального уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Celeron 2 GHz	$70	
AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz)		$65
Материнская плата		
Чипсет Intel i848P для Celeron	$80	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$45	
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$80	
На чипе GeForce FX 5200 128-bit, память 128 MB		
Жесткий диск	$73	
80 GB, 7200 об/мин		
Монитор	$175	
17" 1280×1024@85 Hz		
Оптический дисковод	$35	
DVD-ROM 16X/48X		
Аудиоплата	–	
Интегрированное аудио		
Корпус	$50	
Middle Tower ATX 300 Вт		
Клавиатура	$7	
PS/2		
Мышь	$5	
PS/2		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика	$20	
2.0		
Модем	$20	
Внутренний PCI 56K V.90		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	**$685**	**$680**
Принтер	$55	
Lexmark Z605		

Компью… и комплек… лучшие поку…

В этом выпуске: история развития современного ПК, запечатленная в онлайновом ресурсе *www.itc.ua/dpk-pc*; платформы для компьютеров начального и среднего уровней: всерьез и надолго; мощные графические акселераторы: альтернативы есть; LCD-монитор для игр: когда меньше значит лучше.

Мы обновили онлайновую версию нашего «ПК месяца» – теперь из нее можно узнать не только о конфигурациях, рекомендованных «на месяц грядущий», но и посмотреть, какими они были в прошлом. Взять, к примеру, начало 2002 года – тогда за $1100 предлагались системы, серьезно уступающие в быстродействии нынешнему компьютеру начального уровня. С одной стороны, стремительный научно-технический прогресс вызывает восхищение, но с другой... Расстраивает тот факт, что «молодость» компьютера слишком мимолетна, процесс его морального старения начинается чуть ли не с момента покупки. Впрочем, база данных *www.itc.ua/dpk-pc* позволяет выявить и положительные тенденции: за последние два года темпы модернизации ключевых компонентов ПК пошли на убыль, поэтому сегодня можно более уверенно смотреть в будущее, вкладывая средства в дорогостоящую технику.

Рекомендованные платформы для ПК начального уровня – Intel i848P и NVidia nForce2 Ultra 400 – по праву носят звание перспективных. Они обладают такими быстродействием и способностью к модернизации, что их вполне хватит еще на пару лет. Есть все основания полагать, что очередная смена платформы в бюджетном классе произойдет очень не скоро, так что здесь нет повода для опасений. Да и цены на соответствующие материнские платы более чем гуманные. Подробнее об Intel i848P и других чипсетах для Pentium 4 – в специальном материале этого номера.

В среднем классе ситуация также безоблачная: материнские платы на базе Intel i865PE и (опять же) NVidia nForce 2 Ultra 400 еще долго будут оставаться лучшим выбором по соотношению цены, функциональности и быстродействия. А вот для ПК высокого уровня все не так просто: пользователи, желающие получить максимум производительности, наверняка уже посматривают на новые решения от Intel и AMD. В ближайшее полугодие процессоры Pentium 4 начнут переход на прогрессивный «формат», соответственно, сегодняшние топовые материнские платы на базе Intel i875P ожидает скорое моральное старение. Пределом для них станут процессоры с частотой до 3,4 GHz, в то время как для новых материнских плат планка поднимется выше 4 GHz (подробнее об этом – в статье «Pentium 4 Prescott: гигагерцы – в массы!»).

В отношении платформы AMD64 можно сказать, что в ее нынешнем виде она вряд ли попадет в наши рекомендованные конфигурации: процессоры Athlon 64 пока доступны в ничтожно малых количествах. Кроме того, подобно Intel, компания AMD осуществит переход на новый процессорный разъем, и только тогда платформа AMD64 будет рассматриваться в качестве достойной альтернативы. Таким образом, для приобретения ПК, собранного «по последнему слову техники», сейчас явно не лучшее время, придется запастись терпением. В этой связи еще один момент: хотя компания Intel объявила о радикальном снижении стоимости старших моделей Pentium 4, рынок отреагирует не сразу. И если есть желание приобрести процессор помощнее, стоит подождать, пока цены придут в норму, и уже тогда за немногим более $200 взять модель с красивым названием Pentium 4 3 GHz.

Теперь о другой «денежной» теме – игровых графических акселераторах. На сегодняшний день наиболее удачная видеокарта среднего класса – это

ьютеры ектующие: купки месяца

Radeon 9600 Pro. Она мало чем уступает новым Radeon 9600 XT, причем за $170 можно приобрести хорошую модель. Как показало наше тестирование, качественные Radeon 9600 XT стоят никак не меньше $200, а это уже цифры немного из другой категории. Вообще говоря, красная цена таким видеокартам находится где-то в районе $140, и мы их рекомендуем лишь от безысходности: дешевле $170 ничего приличного сейчас нельзя найти. Речь не идет о том, что видеокарты начального уровня совсем «неиграбельны», – отнюдь. Просто ПК среднего класса должен не просто «тянуть» игры – ему должны быть по силам самые изощренные графические технологии.

Говоря о старших моделях, с удовлетворением отметим: цены на Radeon 9800 Pro пошли на убыль. Нелишне напомнить, что такая видеокарта за $360 – гораздо более выгодная покупка, чем Radeon 9800 XT за $530, ведь разница в их быстродействии не стоит $170. С нашей точки зрения, даже $360 – многовато, тем паче, что сейчас уже появилась вполне дешевая альтернатива серии Radeon 9800 – GeForce FX 5900XT. Это единственный случай, когда буквы XT рядом с названием чипа от NVidia говорят о чем-то хорошем. Впрочем, насчет этого не будем зарекаться – мы пока успели познакомиться только с одной моделью – GeForce FX 5900XT производства Gigabyte (см. материал «Выбираем видеокарту среднего класса»). Но на подходе множество аналогичных продуктов от других производителей, и мы обязательно расскажем о них в следующем номере журнала. Возможно, к тому времени и цены немного снизятся – будет самое время идти за покупками.

Еще одна горячая тема – LCD-мониторы, спрос на которые растет день ото дня. Для системы среднего ценового диапазона стоит присмотреться к 15-дюймовым моделям – они не намного дороже старших 19-дюймовых ЭЛТ-мониторов. Меньшая площадь экрана, конечно, отрицательная характеристика, зато ЖК-монитор занимает минимум места. Не говоря уже о том, что четкость изображения несравненно выше (геометрия – так вообще идеальная) и его качество не меняется со временем, как это обычно происходит с электронно-лучевыми трубками.

Для ПК высокого уровня мы однозначно рекомендуем 17-дюймовую ЖК-панель. Однако здесь необходимо помнить, что для такого монитора понадобится очень мощный графический акселератор. Ведь устанавливать на нем режим, меньший 1280×1024, не рекомендуется – в противном случае изображение будет мутным. И даже для видеокарт дороже $300 это может стать серьезным вызовом – новые игры обладают чудовищной «прожорливостью» и вычислительных ресурсов графического процессора будет не хватать для быстрого просчета 1280×1024 точек.

Поэтому для энтузиастов компьютерных игр, «не обремененных» излишками денежных средств, мы рекомендуем остановиться на качественных 15-дюймовых LCD-мониторах, стандартное разрешение которых 1024×768.

Из пятизвездочных моделей данного класса стоит упомянуть NEC MultiSync 1560VM, Samsung SyncMaster 152T, ViewSonic VX500 – пусть не самые быстрые (заявленное время отклика 25 мс), зато оснащенные DVI-входом, что позволит избежать проблем совместимости с видеокартами. 17-дюймовые модели со временем отклика 16 мс и DVI-интерфейсом, которые хорошо себя проявили в нашем тестировании, – это ViewSonic VP171s и NEC MultiSync LCD1760NX. Модельные ряды ведущих производителей постоянно обновляются, уже наметился переход на более скоростные матрицы со временем отклика 12 мс, так что спешить с приобретением дорогостоящих 17-дюймовых LCD-мониторов не стоит – дождитесь обзора новинок в ближайших номерах «Домашнего ПК».



ПК среднего уровня	**Intel**	**AMD**
Процессор		
Intel Pentium 4 2,60C GHz (800 MHz FSB)	$180	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$90
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$110	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$90	
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$170	
На чипе Radeon 9600 XT, память 128 MB		
Жесткий диск	$110	
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB		
Монитор	$310	
19" 1600×1200@85 Hz		
Оптический дисковод	$65	
DVD-ROM/CD-RW Combo		
Аудиоплата	–	
5.1 Интегрированное аудио		
Корпус	$85	
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight		
Клавиатура	$35	
Logitech Internet Navigator, USB		
Мышь	$25	
Оптическая, USB		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика	$90	
5.1 Creative Inspire T5400		
Модем	$65	
Внешний 56K V.92		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	**$1370**	**$1250**
Принтер	$120	
HP Photosmart 7260, Epson Stylus Photo 830U		
Сканер	$90	
Microtek ScanMaker 3830		
Источник бесперебойного питания	$75	
Резервный ИБП 300 В • А		





ПК высокого уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB)	$200	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$90
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$170	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$90	
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$360	
На чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB		
Жесткий диск	$130	
160 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB		
LCD-монитор	$600	
17", время отклика 16 мс, DVI-интерфейс		
Оптический дисковод	$140	
DVD+/-RW, мультиформатный		
Аудиоплата	$125	
7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS		
Корпус	$85	
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight		
Клавиатура	$40	
Logitech Internet Navigator SE, USB		
Мышь	$40	
Оптическая, USB		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика	$135	
7.1 Creative Inspire T7700		
Модем	–	
Некоммутируемый канал		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	**$2150**	**$1950**
Принтер	$200	
HP Photosmart 7760, Epson Stylus Photo 915		
Сканер	$125–160	
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C		
Источник бесперебойного питания	$120	
Резервный ИБП 650 В•А		

Лучшие покупки

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/ #####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	51	★★★★★	14168
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	55	★★★★★	14168
BenQ Scan2Web 5000E	60	★★★★★	14168
HP ScanJet 3500	78	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 3830	85	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 4850	100	★★★★★	–
Canon LiDE 30	100	★★★★★	14168
Umax Astra 4700	115	★★★★★	14168
Epson Perfection 2400 Photo	220	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	14936
Струйные принтеры			
HP DeskJet 3325	55	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	60	★★★★★	13143
Canon i350	80	–	–
HP Photosmart 7260	120	★★★★★	–
HP DeskJet 6122	175	–	–
HP Photosmart 7760	199	★★★★★	–
Epson Stylus Photo 935	250	★★★★★	–
Звуковые платы			
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy LS	50	★★★★★	15527
Sound Blaster Audigy 2 ZS	130	★★★★★	15527
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	220	–	–
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	160	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	180	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	205	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	225	★★★★★	13448
19" LG Flatron F900B	255	★★★★★	15084
19" Samsung SyncMaster 959NF	325	★★★★★	15084
19" Philips Brilliance 109P40	330	–	–
19" Iiyama VisionMaster Pro 454	425	★★★★★	15084
LCD-мониторы			
17" Philips 170S4FG	470	★★★★★	15871
17" BenQ FP767	500	★★★★★	15871
17" LG Flatron L1720B	520	★★★★★	15871
17" Fujitsu Siemens B17-1	530	★★★★★	15871
18" LG Flatron L1811S	550	★★★★★	15871
17" ViewSonic VP171s	595	★★★★★	15871
17" NEC MultiSync LCD1760NX	620	★★★★★	15871
17" Samsung SyncMaster 173P	650	★★★★★	15871
18" ViewSonic VP181b	650	★★★★★	15871
18" LG Flatron L1800P	700	★★★★★	15871
Жесткие диски 7200 об/мин			
80 GB Maxtor 6Y080P0	80	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP0802N	80	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	83	★★★★★	12830
120 GB Samsung SP1213N	105	★★★★★	–
120 GB Western Digital WD1200JB	105	★★★★★	–
120 GB Seagate ST3120026A	106	★★★★★	–
120 GB Maxtor 6Y120P0	108	★★★★★	–
160 GB Samsung SP1614N	120	★★★★★	–
160 GB Maxtor 6Y160P0	132	★★★★★	–
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	134	★★★★★	–
160 GB Western Digital WD1600JB	135	★★★★★	–
160 GB Seagate ST3160023A	135	★★★★★	–
Акустические системы			
4.1 Altec Lansing 641	255	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5.1 T5400	90	–	–
5.1 Creative Inspire 7.1 T7700	135	–	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	260	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	295	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	25	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	34	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 4.0A	40	★★★★★	–
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX310	42	★★★★★	–
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Таблицы «ПК месяца» дают представление о том, каким должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке индивидуальной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для определенного устройства указан номер 12345, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/12345.

www.my-siemens.com/ukraine





Об'єкт бажання



Новий SL55. Просто торкнись. SL55

Be inspired**

Дізнайтесь більше:
8-800-501-0000
Усі дзвінки по території України безкоштовні

*Сіменс Мобайл
**Створено з натхненням

Офіційні партнери Siemens:

АЛЛО (044) 227 05 23 • **АСтел** 8 800 50 10 110 • **Інтерком** (0482) 37 19 91 • **КомСтайл** (044) 237 02 03 • **Менс** 8 050 315 11 05 • **Мобіком** (044) 459 24 44
МТІ (044) 458 34 34 • **Мегамакс** (044) 203 75 57 • **Фокстрот-Телеком** (044) 247 7 000 • **ЮНІТРЕЙД** (044) 461 88 88

Авторизований сервісний центр Siemens ТОВ „ЕПОС" (044) 451 71 72

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большей части ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Adobe Reader Speed-Up 1.13

Freeware
Разработчик Joseph Cox
Web-сайт www.tnk-bootblock.co.uk
Размер загружаемого файла 70 KB
URL homepage.ntlworld.com/bootblock/files/misc/ar-speedup.zip

Adobe Reader Speed-Up – маленькая утилита, позволяющая значительно ускорить процесс запуска Adobe Reader за счет отключения неиспользуемых плагинов. Поддерживаются следующие версии Adobe Acrobat: 3.0, 4.0, 4.0.5, 5.0, 5.1, 5.5, 6.0 и 6.0.1.

AnyDVD 3.5.1.1

Shareware
Разработчик SlySoft
Web-сайт www.slysoft.com/en/anydvd.html
Размер загружаемого файла 850 KB
URL static.slysoft.com/SetupAnyDVD3511.exe

AnyDVD позволяет дешифровать защищенные CSS диски DVD на лету (а также снимать региональную защиту, отключать «запрещенные операции» и т. д.).

В текущей версии добавлены новые регионы 7 и 8, появилась возможность экспорта ключей CSS, улучшена поддержка плеера InterVideo WinDVD, обновлены языковые файлы, оптимизировано взаимодействие приложения с DVD-приводом, исправлен ряд небольших ошибок.

CloneCD 4.3.2.2

Shareware
Разработчик SlySoft
Web-сайт www.slysoft.com/en
Размер загружаемого файла 2,3 MB
URL static.slysoft.com/SetupCloneCD4322.exe

Одна из лучших утилит для точного копирования компакт-дисков. В текущей версии добавлена поддержка Unicode для имени, на которое зарегистрирована программа, реализован ряд незначительных усовершенствований.

Easy CD-DA Extractor 6.5.5

Shareware
Разработчик Poikosoft
Web-сайт www.poikosoft.com
Размер загружаемого файла 5 MB
URL sivut.koti.soon.fi/poiko/ezcddax6.exe

Отличная программа для копирования музыкальных компакт-дисков. Кодирует полученные треки в MP3, WMA, позволяет создавать собственные Audio-CD из коллекций MP3 и WAV. В последней версии исправлено большое количество ошибок, повышена скорость работы и произведены другие улучшения.

Mozilla for Windows 1.6

Freeware
Разработчик The Mozilla Organization
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 11,7 MB
URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla.org/mozilla/releases/mozilla1.6/mozilla-win32-1.6-installer.exe

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-броузеров. Разрабатывается по схеме open source. В настоящей версии появились новые функции в Mozilla Mail и MailNews и новый кросс-платформенный механизм аутентификации; исправлены найденные ошибки, приводившие к падению программы; возвращена опция Translate Page; произведены другие изменения и улучшения.



FlashGet 1.50

Shareware
Разработчик Amazesoft
Web-сайт www.flashget.com
Размер загружаемого файла 1,7 MB
URL www.amazesoft.com/fgf150.exe

Очень неплохой download manager. Дает возможность значительно (порой в несколько раз) повысить скорость закачки за счет разделения файла на несколько частей и одновременной их загрузки. Кроме того, FlashGet отличается удобным менеджером загруженных файлов. Естественно, поддерживаются закачка по расписанию, автоматическое подключение к провайдеру в случае разрыва соединения, интеграция с популярными броузерами, поиск зеркал и многие другие функции. В текущей версии добавлена поддержка командной строки, протокола MMS, внесены незначительные улучшения.

OpenOffice.org for Windows 1.1.1b

Freeware
Разработчик OpenOffice.org
Web-сайт projects.openoffice.org/servlets/ProjectHome
Размер загружаемого файла 63,5 MB

OpenOffice.org – альтернативный офисный пакет, распространяемый по лицензии LGPL (Lesser GPL).

The Bat! 2.03 RC1

Shareware
Разработчик RITLABS
Web-сайт www.ritlabs.com/the_bat
Размер загружаемого файла 2 MB
URL www.ritlabs.com/download/files2/the_bat/beta/tb203rc1.rar

Новая версия популярного почтового клиента.

Tiny Personal Firewall 5.5.1298

Shareware
Разработчик Tiny Software
Web-сайт www.tinysoftware.com
Размер загружаемого файла 4,4 MB

Tiny Personal Firewall – персональный брандмауэр, отличающийся простотой использования и неплохими функциональными возможностями. Разработчик особо отмечает тот факт, что его программа входит в состав Tiny Software Centrally Managed Desktop Security System, установленной на полмиллиона компьютеров ВВС США.

PowerCinema 3

Александр Птица

Программные продукты тайваньской компании Cyberlink стали довольно частыми гостями нашей рубрики «СофтWare». В этом нет ничего удивительного, потому что дальневосточные мастера работают в сверхпопулярном нынче жанре домашних компьютерных развлечений. Я имею в виду отнюдь не игры, а более традиционные виды досуга.

Как говаривал классик, «важнейшим из искусств для нас является кино». А о своем праве называться важнейшим на сегодняшний день носителем видеоинформации для широких народных масс все громче заявляют DVD-диски. Однако не каждый может позволить себе потратиться на «телевизионный» DVD-проигрыватель, поэтому в качестве альтернативного средства просмотра используются домашние ПК. И как раз Cyberlink относится к тем разработчикам, которые находятся в авангарде борьбы за высокое качество воспроизведения DVD с помощью компьютера.

Не так давно в «мощной» (зря что ли во всех названиях присутствует слово Power?) линейке ее продуктов наряду с новыми версиями PowerDVD (см. «ДПК», № 8–9, 2003) и Power Producer (см. «ДПК», № 10, 2003) появилась программа PowerCinema 3, представляющая собой простой и удобный универсальный all-in-one медиацентр, с которым не должны иметь проблем даже самые начинающие «чайники».

Работая с PowerCinema 3, как бы слышишь ее восклицание: «Ребята, посмотрите, как со мной все легко и просто получается, какой у меня дружественный интерфейс, вам достаточно только пару раз нажать кнопки, а все остальное я сделаю сама. И вообще, моя идеология ближе к домашней аудиовидеотехнике, нежели к компьютерным делам». Кстати, дизайн интерфейса спроектирован с учетом того, что изображение будет выводиться на телевизионный экран.

Однако на самом деле за ярким, нарочито «игрушечным» интерфейсом скрываются самые современные фирменные технологии, разработанные компанией Cyberlink.

Начнем с модуля проигрывания DVD. Поскольку в PowerCinema 3 используется декодирующий «движок» от PowerDVD 5.0, то все особенности последнего передались по наследству и нашему сегодняшнему объекту анализа: CLEV – система подстройки цвета и контрастности, CLPV – «подгонка» широкоэкранных фильмов под дисплей 4:3 и наоборот с минимальными искажениями, CLMEI – технология конвертирования двухканального аудио для подачи на многоканальную акустику и, наконец, CLHP – создание virtual surround при прослушивании звукового сопровождения DVD-фильмов через обычные наушники.

Что делать будем? Кино смотреть или музыку слушать?

Настраиваем картинку для просмотра DVD

Правильный звук – половина удовольствия

Несколько мышиных кликов – и этот набор фотографий превратится в слайд-шоу

При просмотре DVD-видео изображение по умолчанию «раскрывается» на весь экран. Управление (перемотка, переход к следующему эпизоду, переключение звуковых дорожек, регулирование громкости, возвращение в меню и т. п.) производится простым нажатием кнопок, расположенных на панели, появляющейся в тот момент, когда ваша рука берется за мышку.

Как мы уже сказали, PowerCinema 3 – это решение из разряда «все-в-одном». Поэтому здесь не обошлись только лишь DVD-проигрывателем, в общий комплект добавлена масса других приятных и полезных функций.

Щелчок по кнопке главного меню с надписью *Pictures* – и мы попадаем в тот раздел, где не только обитают просмотрщик и органайзер графических файлов, но также предоставляется несложный и удобный инструментарий для создания слайд-шоу (можно и с музыкальным сопровождением).

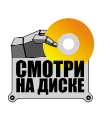
Увидев в главном меню пункты *Videos* и *Music*, нетрудно догадаться, что эти виды медиа также подвластны возможностям PowerCinema 3. Из видеоформатов поддерживаются ASF, WMV, MPEG-1, MPEG-2 и DivX. Что касается музыки, то воспроизведения Audio CD и MP3 (с визуализацией a la Windows Media Player) для не очень искушенного пользователя, на которого в основном и рассчитан продукт, на наш взгляд, вполне достаточно.

Подводя итоги, мы имеем все основания утверждать, что эксперимент Cyberlink по созданию бытового компьютерного универсального медиацентра для широких масс завершился весьма удачно.

Современную бытовую аудиовидеотехнику трудно представить себе без использования пультов дистанционного управления. PowerCinema 3 и здесь не остается в стороне от модных веяний. За отдельную сумму в $19,95 предлагается фирменный ПДУ, с помощью которого вы сможете управлять программой, не вставая с любимого дивана.

Цена – $59,95

Разработчик Cyberlink
Web-сайт www.gocyberlink.com/english/products/powercinema/3/main.jsp
Размер загружаемого файла 24,5 MB
URL www.gocyberlink.com/english/download/download.jsp





ВЕРДИКТ ★★★★★

Вооруженный до зубов боец мультимедиафронта для начинающих

ЗА	ПРОТИВ
Универсальность; простота; высокое качество воспроизведения видео и аудио	Не слишком очевиден доступ к некоторым настройкам

Сжатие данных: обзор архиваторов

Ростислав Панчук

Даже в наш век CD/DVD-рекордеров и крупнокалиберных винчестеров, емкость которых уже измеряется десятками и даже сотнями гигабайт, проблема сжатия малоиспользуемой информации остается актуальной. Но при богатом выборе программ-архиваторов далеко не все из них работают действительно эффективно. В данной статье мы рассмотрим и протестируем наиболее популярные архиваторы и дадим свои рекомендации по их выбору.



Но вначале несколько слов о том, насколько эффективно сжимаются файлы различных форматов. Очень хорошо архивируются графические файлы в формате *.bmp (на 80–85%) и документы MS Office (в среднем на 60%), немного хуже – Web-страницы (40–50%). Для исполняемых файлов этот показатель варьируется (~50% в зависимости от архиватора) и в большинстве случаев довольно низкий, так как они обычно уже сжаты программистами с помощью специальных утилит вроде UPX или ASPack. Архивирование практически не влияет на размер сжатых файлов (графические файлы в формате *.gif и*.jpg, DivX-фильмы, образы CD и т. д.). Реальный интерес для пользователя представляет компрессирование только офисных документов и сохраненных Web-страниц, а фильмы и фотоальбомы намного проще записать на CD/DVD – экономия времени и места на винчестере будет на два порядка выше, чем при попытке их заархивировать. Что же касается игровых демо-версий/программ, то лучший способ их хранения – в виде созданных разработчиками инсталляционных файлов, которые намного удобнее и практичнее, нежели самодельный архив, пусть даже и на 20% меньший по размеру.

WinZip 9.0 Beta 3

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29)

Разработчик WinZip Computing

Web-сайт www.winzip.com

Размер загружаемого файла 2,25 MB

ВЕРДИКТ ★★★★★

Любой другой архиватор будет предпочтительнее

ЗА
Высокая скорость работы; огромная популярность среди пользователей

ПРОТИВ
Низкий коэффициент сжатия; мало поддерживаемых форматов

Классический пример несоответствия «дутой» популярности и результативности работы. Несмотря на то что WinZip уже который год подряд – один из лидеров по количеству загрузок на сайте Download.com, программа архивирует хуже некуда (см. врезку) и по всем параметрам является несомненным аутсайдером. Из немногочисленных плюсов этого архиватора следует отметить лишь довольно высокую скорость работы да просто невероятную популярность формата *.zip среди пользователей. Именно благодаря последнему WinZip де-факто стал стандартом в данной области, и на него равняются все другие архиваторы.

Новая, девятая по счету версия WinZip, находящаяся в состоянии перманентной беты, наконец-то обзавелась улучшенным алгоритмом сжатия enhanced deflate и новой, 128- и 256-битной технологией шифрования архивов. И если толку от первого маловато (выигрыш составляет считанные доли процента), то второе нововведение является огромным шагом вперед – предыдущая защита архивов Zip 2.0 «взламывалась» буквально с полпинка. Естественно, в обоих случаях на ПК адресата должна быть установлена 9-я версия WinZip либо последние обновления альтернативных архиваторов – ни о какой обратной совместимости речь уже не идет.

WinZip весьма ограничен в поддержке других форматов: кроме самого Zip, программа может распаковывать CAB, Microsoft Compress, GZip, TAR, UUencode, XXencode, BinHex и MIME, а после подключения внешних программ – еще и ARC, ARJ и LZH. Полностью (чтение и компрессия) поддерживается лишь Zip. Да, просто великолепная интеграция этого архиватора с Windows заслуживает высших оценок, равно как и множество других функций вроде автоматической инсталляции ПО из архивов, проверки их на наличие вирусов с помощью любого установленного в системе антивируса и т. д. Однако все это не может «перекрыть» его недостатки – в частности, неэффективный алгоритм работы. Чего уж тут говорить, если даже программы от сторонних разработчиков, для которых Zip является отнюдь не основным форматом, зачастую архивируют в него лучше, чем сам WinZip!

Параметры, влияющие на качество сжатия

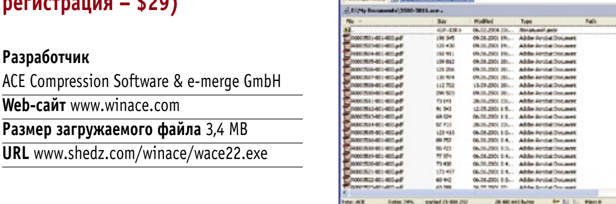
Для самого эффективного сжатия данных недостаточно выбрать в архиваторе лишь пункт меню «Максимальное». Существует еще много дополнительных параметров, которые иногда обеспечивают двукратный выигрыш в компрессии. Здесь мы рассмотрим их на примере одного из самых эффективных архиваторов – WinRar.

WinAce 2.5

До выхода третьей версии WinRAR именно WinAce удерживал пальму первенства среди архиваторов по качеству сжатия данных. Набор функций в программе очень и очень неплох: полная поддержка ACE, ZIP, LHA, MS CAB, Java JAR, GZip, TAR, GZipped TAR и частичная (только распаковка) RAR, ARC, ARJ, BZip2 и ISO-образов. Кроме того, WinAce позволяет создавать многотомные архивы в форматах ACE, ZIP и CAB. Для улучшения сжатия графических и звуковых, равно как и исполняемых (*.exe) файлов, в архиваторе реализованы дополнительные алгоритмы мультимедиакомпрессии, а для всех остальных типов данных – дельта-сжатие. Изюминкой этого архиватора является встроенный просмотрщик множества популярных форматов графических файлов, HTML-страниц и ASCII-файлов (в кодировке DOS). Естественно, поддерживаются и создание непрерывных архивов (подробнее см. вставку), что проявляется в дополнительной (до 50%!) экономии места, большой размер словаря (до 4 MB), проверка на целостность всех знакомых программе форматов, «ремонт» ACE и ZIP-архивов и многое другое. Кроме того, можно конвертировать архивы различных форматов в ACE для уменьшения их размера, а с помощью внешнего модуля SFX-Factory даже создавать инсталляции на их основе. Добавьте к этому отличную интеграцию WinAce с оболочкой Windows, автоматическую инсталляцию программ из архивов – и этот архиватор получает заслуженные 5 баллов. К сожалению, формат ACE мало распространен среди пользователей, и в ближайшее время ему не грозит стать «убийцей» ZIP, но у него еще все впереди...

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29)

Разработчик ACE Compression Software & e-merge GmbH
Web-сайт www.winace.com
Размер загружаемого файла 3,4 MB
URL www.shedz.com/winace/wace22.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная альтернатива WinZip, но WinRAR все же лучше...

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество сжатия; поддержка множества других форматов архивов	Сравнительно невысокая скорость работы; довольно малая распространенность среди пользователей

PowerArchiver 2003 v.8.70

Первое, что приходит в голову при знакомстве с этой программой: «Вот так и должен выглядеть WinZip!». PowerArchiver «знает» 17 различных форматов архивов, причем полностью (упаковка/распаковка) поддерживаются Zip, BH (BlackHole), Tar, Lha и Cab, распространенные в Internet форматы файлов UUencode, XXencode, Base64(MIME) и yENC, а остальные (RAR, Arj. Arc, Ace, Zoo, GZip, BZip2) могут только читаться/распаковываться. Встроенный вьювер позволяет «на лету» просматривать TXT, RTF и все популярные форматы графических файлов прямо в архиве, а менеджер FTP-соединений – тут же загружать скомпрессированные данные на FTP-серверы. Кроме того, PowerArchiver предлагает пользователю 5 различных методов шифрования особо секретных данных и новый алгоритм сжатия Deflate64, которым недавно обзавелся и WinZip 9.0.

Остальной набор функций стандартен: конвертирование различных архивов в Zip, Cab, Lha, BH и Tar (т. е. те, которые полностью поддерживаются программой), отличная интеграция с Windows, возможность создания многотомных Zip-архивов и множество других. Особой гордостью авторов программы является то, что она получила сертификат от Microsoft как ПО, оптимизированное под Windows XP, со всеми вытекающими отсюда «последствиями», а именно – поддержкой тем Windows XP и «шкур» популярной программы для переделки интерфейса этой ОС, WindowBlinds. Да и сам PowerArchiver может похвастаться массой собственных скинов, призванных полностью изменить его внешний вид. Таким образом, программа оставляет приятное впечатление, но если бы ей еще поддержкой RAR обзавестись...

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19.95)

Разработчик ConeXware
Web-сайт www.powerarchiver.com
Размер загружаемого файла 2,35 MB
URL dl.iad.downloadhosting.com/download/pa/powarc870.exe



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Идеальная замена WinZip

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка большого количества различных форматов архивов; возможность гибкого изменения внешнего вида программы	Не умеет создавать RAR-архивы

Итак, **непрерывный (solid) архив**. В этом случае все данные будут архивироваться в виде одного большого файла. Это значительно (теоретически до 50%) увеличивает эффективность сжатия информации, но данный метод имеет и свои недостатки. Так, распаковка одного или нескольких файлов из такого архива займет значительно больше времени, чем из обычного. Например, если архив состоит из 100 файлов, а требуемый файл является 90-м по списку, то программа вынуждена открыть все 89 предыдущих. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке...

Большой размер словаря. Его влияние на эффективность компрессии значительно меньше, чем в случае с непрерывным архивом – в лучшем случае 5–10%, и во многом зависит от типа сжимаемых данных. Как видно из таблицы, размер словаря (4 MB или 1 MB) никак не повлиял на эффективность компрессии картинок в формате *.BMP и Web-страниц, а вот в случае с документами Word результат имел место быть. Разумеется, подобные эффекты проявляются гораздо сильнее при архивировании больших массивов данных (сотни мегабайт и гигабайты), здесь лишь можно констатировать, что они присутствуют в той или иной степени. Из недостатков большого словаря следует отметить увеличение системных требований к оперативной памяти и процессору, и на слабом ПК (ниже 600 MHz/128 RAM) это может привести к значительному увеличению времени упаковки и распаковки архивов. То же касается и непрерывных архивов, так что либо отключайте данные опции, либо делайте апгрейд....

Мультимедиасжатие. А вот здесь наблюдается прямо противоположная ситуация. Отключение данной



Скорость и процент сжатия в *.rar при различных параметрах компрессии*

Тип данных	Непрерывный архив, словарь 4096 КБ		Непрерывный архив, словарь 1024 КВ		Словарь 4096 КВ		Словарь 1024 КВ		Непрерывный архив, словарь 4096 КВ, мультимедиасжатие отключено	
Графические файлы *.BMP	1 мин 9 с	13,3%	1 мин 6 с	13,5%	50с	13,4%	52с	13,4%	1 мин 32 с	15,6%
Документы Word, *.DOC	54 с	38,7%	55 с	42,8%	55с	44,2%	45с	45,2%	1 мин 2 с	39,2%
Сохраненные целиком Web-страницы, HTML	45 с	52,3%	1 мин 40 с	52,3%	30с	71,3%	30с	71,3%	1 мин 42 с	52,8%
Все вышеперечисленные данные	2 мин 52 с	24,9%	3 мин 20 с	26,1%	2 мин	29,2%	2 мин 10 с	29,8%	4 мин 10 с	26,5%

* Для тестирования использовались каталоги с графическими файлами BMP (155 MB), документами Word (55,4 MB) и с Web-страницами, сохраненными целиком (38,6 MB). Процент сжатия рассчитывался как соотношение размера архива и величины каталога с несжатыми файлами



WinRAR 3.30

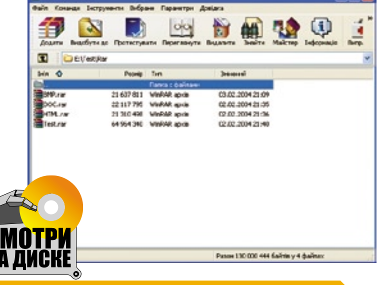


Лучший архиватор для Windows не нуждается в особой рекламе – с такими потрясающими результатами работы популярность ему обеспечена. Итак, WinRAR позволяет распаковывать архивы CAB, ARJ, LZH, TAR, GZip, ACE, UUE, BZ2, JAR и ISO-образы, а компрессия данных возможна в форматы ZIP и RAR. Размер архивов практически не ограничен и составляет на сегодня 9000 петабайт (10^{18} байт) – напомним, что в WinZip он до недавнего времени был равен 4 GB. Кроме того, поддерживаются права доступа и потоки данных в файловой системе NTFS, что дополнительно улучшает процессы создания и распаковки архивов. Очень высокий выигрыш в размере (10–50%), особенно при архивировании большого количества малых файлов, получается при использовании опции создания непрерывных (solid) архивов; не последнюю роль в компрессии данных играет и большой размер словаря (см. во врезке). Разумеется, присутствует и возможность создания многотомных, а также самораспаковывающихся архивов, защита их паролями, блокировка архивов для предотвращения их изменений в будущем и т. д. В новой версии программы появилась опция «проверить архив на вирусы». Ну а для новичков, делающих первые шаги в ознакомлении с программным обеспечением своего ПК, предназначен режим Wizard, с помощью которого буквально в одно касание производятся все операции над архивами.

Но этим отнюдь не ограничиваются все возможности WinRAR. За кадром остались конвертирование не-RAR архивов в RAR, проверка их на вероятные ошибки, широчайшие возможности консольной версии, местные аналоги папки *Избранное*, удобный интерфейс... Заслуженный «Выбор редакции»!

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29)

Разработчик Евгений Рошаль
Web-сайт www.rarlabs.com
Размер загружаемого файла 1 MB
URL www.rarlabs.com/rar/wrar330.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший архиватор для Windows

ЗА
Очень высокое качество сжатия; множество дополнительных возможностей; высокая скорость работы

ПРОТИВ
Практически нет

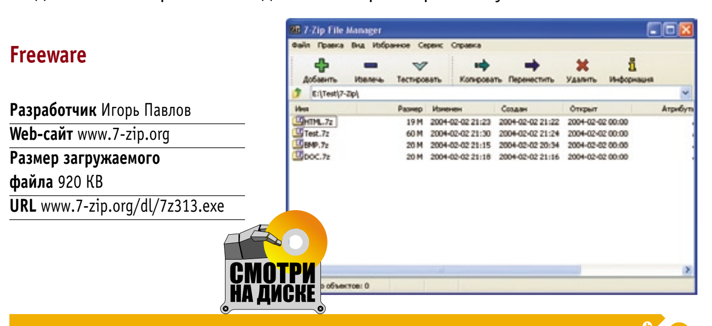
7-Zip 3.13

Этот малоизвестный архиватор от российских разработчиков стал самой приятной неожиданностью данного теста. Качество архивирования данных у собственного формата *.7z просто поражает: 7-Zip опережает даже WinRAR, что уж говорить о WinZip... Причиной тому – более совершенный алгоритм сжатия и практически неограниченный объем словаря (до 192 MB), которые благотворно влияют на эффективность компрессии данных. То же касается и архивирования в Zip, где 7-Zip снова проявил себя с лучшей стороны, иногда даже выигрывая у эталона (WinZip 9.0) на пару процентов. Неудивительно, что встроенный в программу бенчмарк успешно используется многими независимыми тестовыми лабораториями для измерения производительности новых процессоров.

Правда, есть и обратная сторона медали – невероятно медленная работа 7-Zip, которая наверняка отпугнет от него многих пользователей. Не в последнюю очередь это обусловлено величиной словаря – чем он больше, тем выше требования программы к оперативной памяти ПК и процессору. Интерфейс у 7-Zip аскетичный, но особых нареканий не вызывает. Кроме Zip и 7z, полностью поддерживаются Tar, GZip, BZip2, а частично (только распаковка) – RAR, Cab, Arj и др. К сожалению, данный архиватор пока не научился работать с многотомными архивами, да и с популярностью среди пользователей у него пока некоторые проблемы. С другой стороны, все это никак не мешает использовать программу по ее прямому назначению – сжатию больших объемов малоиспользуемых данных. И надо сказать, трудно найти архиватор, который лучше справится с этой задачей. Вот еще бы скорость работы увеличить....

Freeware

Разработчик Игорь Павлов
Web-сайт www.7-zip.org
Размер загружаемого файла 920 KB
URL www.7-zip.org/dl/7z313.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересная программа, но слишком медленная в работе

ЗА
Лучшее качество сжатия; большой размер словаря, бесплатный

ПРОТИВ
Малая распространенность; очень медленная скорость работы



опции, наоборот, приводит к *замедлению* работы программы – естественно, вместе с ухудшением коэффициента компрессии. Комментарии здесь излишни – always on.

Таким образом, наиболее оптимальная конфигурация архиватора следующая: опция «непрерывный архив» включена, размер словаря 4096 KB, мультимедиасжатие включено (автоматически). Кроме того, можно включить опцию «протестировать архив сразу же после его создания» – это застрахует вас от возможных ЧП в будущем.

Результаты тестирования различных архиваторов

Тестовая система:

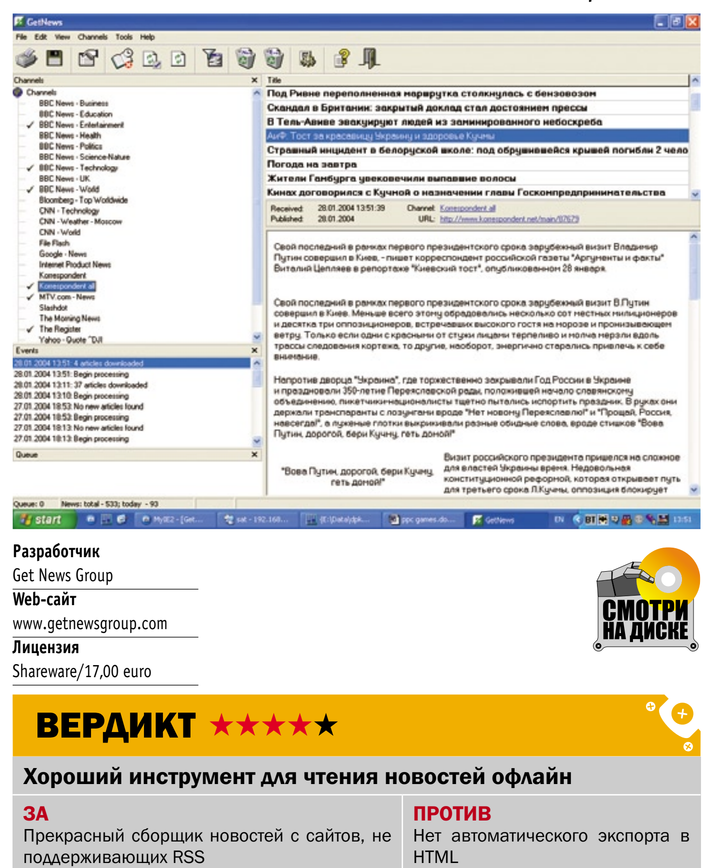
- AMD Barton 2500@3200+
- Shuttle AN35(N) 400 (NVidia nForce 2400 chipset)
- 512 MB DDR PC 3200 PQI
- GeForce 4 Ti4200 128 MB AGP 8x Inno3D
- HDD 80 GB Western Digital WB800JB 7200 rpm, 8 MB cache
- Операционная система – Windows XP SP1 Rus.

Очевидно неоспоримое преимущество WinRAR и 7-Zip абсолютно во всех категориях. Причем 7-Zip опережает WinRAR буквально на доли процента, в лучшем случае – на процент-два, зато разница в затраченном времени у них просто огромная – в два-три раза. По степени сжатия WinAce соблюдает почти полный паритет с WinRAR, но затраты времени на архивирование у него, как и у 7-Zip, больше в 2–3 раза. Аутсайдерами теста являются WinZip и PowerArchiver, и это неудивительно, ведь они оба используют один и тот же алгоритм компрессии данных. Как видите, разницы между обычным алгоритмом сжатия Zip-файлов и enhanced deflate практически нет, зато в последнем случае время создания архива увеличивается в среднем на 20–30%. Такая же картина наблюдается и у PowerArchiver (на таблице показаны только данные для enhanced deflate, так как результаты компрессии с помощью обычного алгоритма ничем не отличаются от таковых в WinZip). А вот 7-Zip снова приятно удивил, на этот раз – в Zip-компрессии. Действительно, выигрыш при архивировании в Zip с помощью этого архиватора составляет 2–3% по сравнению с собственно WinZip.

Тип данных	Скорость и процент сжатия для различных архиваторов													
	WinZip 9.0 (enhanced deflate)		WinZip 9.0 (maximum)		WinAce 2.5		WinRar 3.3		PowerArchiver 8.70		7-Zip 3.13 (*.zip)		7-Zip 3.13 (*.7z)	
Графические файлы *.BMP	55 с	16,7%	35 с	17,1%	2 мин 5 с	13,2%	1 мин 9 с	13,3%	54 с	16,8%	2 мин 50 с	16,2%	3 мин 43 с	13,0%
Документы Word, *.DOC	25 с	48,0%	17 с	48,6%	1 мин 2с	42,7%	54 с	38,7%	30 с	48,1%	53 с	46,0%	1 мин 35 с	37,8%
Сохраненные целиком Web-страницы, HTML	20 с	74,9%	20 с	75,1%	2 мин 4 с	53,4%	45 с	52,3%	20 с	74,9%	48 с	72,5%	1 мин 20 с	49,8%
Все вышеперечисленные данные	1 мин 25 с	32,7%	1 мин 2 с	33,0%	5 мин 3 с	25,9%	2 мин 52 с	24,9%	1 мин 55 с	32,7%	4 мин 10 с	31,9%	5 мин 58 с	24,2%

GetNews

Сергей Галёнкин



Разработчик
Get News Group
Web-сайт
www.getnewsgroup.com
Лицензия
Shareware/17,00 euro

СМОТРИ НА ДИСКЕ

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший инструмент для чтения новостей офлайн

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасный сборщик новостей с сайтов, не поддерживающих RSS	Нет автоматического экспорта в HTML

Как часто вам приходится просматривать всевозможные новостные сайты в поисках интересной информации? Если вы работаете в СМИ или просто интересуетесь тем, что происходит в мире, то, полагаю, довольно часто. У меня, например, до недавнего времени сбор новостей выглядел как ежедневный ритуал утреннего посещения двух десятков разнообразных ресурсов. Теперь я просто запускаю GetNews.

Идея этой программы настолько же проста, насколько гениальна. Признаться честно, лишь природная лень остановила меня от написания чего-либо подобного, потому что удобный инструмент для чтения статей с новостных сайтов нужен был уже очень давно. Хорошо, что разработчики GetNews лишены моих недостатков и потрудились-таки соединить несложный парсер Web-страниц с простой базой данных.

Внешне работа в GetNews выглядит довольно просто: в списке определяете те сайты, новости с которых полагаете интересными, и помечаете их галочками. Остальное – дело техники. Программа сама собирает свежие статьи с этих ресурсов и помещает их в свою БД. В дальнейшем вы можете читать их прямиком из интерфейса GetNews или экспортировать в HTML.

В этом, кстати, кроется главный недостаток программы. Она умеет собирать новости автоматически, вести и чистить архив, но неспособна производить экспорт в HTML без указаний от стороны пользователя. Приноровившись читать статьи на своем КПК, я мечтал о том, что утром достаточно будет включить компьютер и система сама обновит тексты на моем iPAQ через Bluetooth-соединение. К сожалению, так не получилось – создавать файл с новостями всякий раз приходится вручную.

Да, если вашего любимого ресурса нет в списке, то добавление его в число каналов потребует определенных навыков и небольшого знания HTML. Вообще этот процесс обычно занимает не более пяти минут, но поначалу вам нужно будет немного потренироваться. Просто изучите исходный текст страницы со списком статей на вашем любимом ресурсе, почитайте руководство пользователя GetNews и посмотрите на настройки уже существующих каналов – это действительно не займет много времени. Если же вы слишком ленивы для этого, обратите свое внимание на Mobilizer, рассматриваемый ниже. Этому сервису никакая дополнительная настройка не требуется.

Поставляемый в комплекте с последними карманными компьютерами на основе Windows Mobile 2003 сервис AvantGo наряду с массой преимуществ имеет один, но существенный недостаток – отсутствие поддержки русскоязычных каналов. Даже если вы знаете английский язык в совершенстве, это все равно не может компенсировать тот факт, что местные новости, во-первых, подаются исключительно с точки зрения Запада, а во-вторых, сообщаются в гораздо меньшем объеме, чем вам интересно.

Русскоязычный сервис Mobilizer от компании Quarta Technologies (известной в основном, благодаря своим русификаторам для Pocket PC) не заменяет всех возможностей AvantGo, а, скорее, удачно дополняет их.

Идея довольно проста: сначала вы регистрируетесь на сайте *www.mobilizer.ru* и загружаете клиентскую программу для своего КПК (только для Pocket PC/Windows Mobile). После этого на сайте выбираете каналы (ленты новостей), которые хотели бы читать на карманном компьютере.

Теперь при каждом подключении КПК к «большому» компьютеру через ActiveSync все свежие новости, обзоры, рецензии, анекдоты, картинки и прочее автоматически загружаются на наладонный ПК. А вам остается лишь прочитать тот объем информации, который вы заказали.

Приятно, что набор каналов для загрузки довольно велик и включает не только самые популярные новостные и развлекательные ресурсы, но и массу других менее известных, хотя и не менее интересных, например кинорецензии Алекса Экслера.

Так же радует простота установки – кроме выбора каналов и инсталляции клиента, от пользователя не требуется больше ничего. А если КПК оснащен беспроводной связью (Bluetooth или Wi-Fi), то его и вовсе не придется подключать к компьютеру, достаточно правильно настроить ActiveSync.

Среди минусов Mobilizer стоит отметить наличие «мертвых» каналов – когда список новостей с определенного сайта доступен, но вот сами тексты сообщений посмотреть не получается, потому что владельцы ресурса поменяли настройки.

Расстраивает отсутствие поддержки украинских пользователей сервисом Mobilizer. Во-первых, очень хотелось бы иметь возможность читать свои родные новостные сайты, а во-вторых, сильно не хватает прогноза погоды для регионов Украины. Впрочем, подобные проблемы легко решаются с помощью утилиты GetNews, которая также описана в этом номере.

Mobilizer

Сергей Галёнкин



Разработчик
Quarta Technologies
Web-сайт
www.mobilizer.ru
Стоимость
бесплатно

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень удобный способ всегда быть в курсе событий, не используя при этом дорогой GPRS

ЗА	ПРОТИВ
Множество русских ресурсов; автоматическое обновление	Отсутствие украинских каналов, в частности прогноза погоды для регионов Украины

Десять лучших модов для phpBB2

Сергей Галёнкин

СМОТРИ НА ДИСКЕ

В январском номере мы уже рассказывали об установке и настройке своего форума на основе phpBB2. Полагаем, что за прошедший месяц вам удалось разобраться с управлением собственным сообществом пользователей и привлечь посетителей на свой сайт. Теперь дело за малым – сделать общение с ними настолько удобным, насколько это вообще возможно, чтобы гостям захотелось задержаться у вас подольше.

В первую очередь это, разумеется, вопрос политики. Как вы реагируете на хулиганское поведение? Позволяете ли использовать нецензурные выражения на форуме? Наказываете ли за офтопик и публикацию провокационных заявлений? Основываясь на своем опыте, берусь утверждать, что идеал заключается в балансировании между жестким модерированием и отсутствием оного.

Однако даже если ваш форум окажется очень дружелюбным и приветливым, это еще не гарантирует, что на нем будет удобно общаться. Большинство пользователей привыкло к некоторым дополнениям, не входящим в стандартный набор phpBB2, вроде возможности добавлять файлы или формы быстрого ответа в теме.

Да и вам будет проще администрировать сайт, используя маленькие, но очень удобные дополнения для автоматического удаления неактивных посетителей из БД или запрета провинившимся доступа к сайту на определенный срок.

Мы отобрали десять самых лучших бесплатных модов для phpBB2. Их (и еще сотни других) вы легко найдете на сайте *www.phpbbhacks.com*. Те из вас, кто приобрел журнал с диском, могут взять дополнения с него.

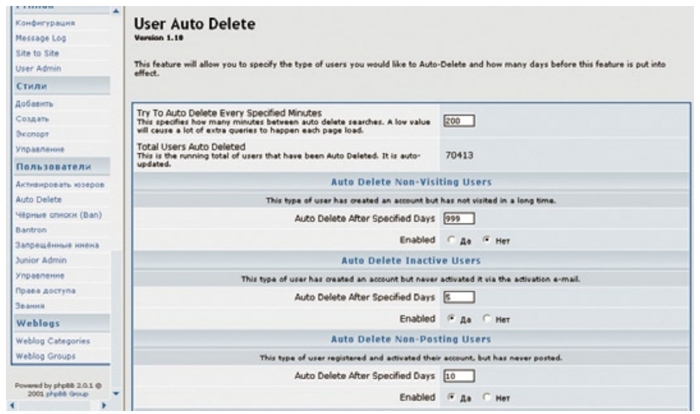
Установка модов осуществляется двумя способами. В идеальном случае – через EasyMOD (см. на диске), описание работы с которым мы приводили в прошлом номере. Если же EasyMOD не справился с инсталляцией – придется поработать руками, благо, в сопроводительных файлах все подробно расписано.

Bantron

Auto Delete Users

Если на вашем форуме «завелось» очень много пользователей, которые регистрируются, но так ничего и не пишут, то через некоторое время вы можете обнаружить, что все общеупотребительные имена заняты такими «призраками», а новым посетителям приходится называть себя, к примеру, Alex144 или Serge_18. Неудобно, согласитесь, величать друзей по номерам.

Данное дополнение находит неактивных пользователей в БД и уничтожает информацию о них. Просто, но вместе с тем, удобно – и вы ни о чем не будете беспокоиться, потому что программа работает автоматически.



Auto Delete Users

Bantron

Конечно, хотелось бы искренне верить, что все посетители вашего ресурса ведут себя вежливо и корректно, никогда не злоупотребляют вашим терпением, не флеймят, не пишут оскорбительных сообщений, не разжигают межнациональную рознь и не употребляют нецензурных выражений. Но, увы, даже на сайте монахов-бенедиктинцев все равно появляются субъекты, общаться с которыми нет никаких сил, а на перевоспитание не хватает времени.

Лучший способ с ними справиться – отправить в черный список («бан»). На какой срок – решать вам. А Bantron – очень удобный инструмент для этой столь необходимой операции.

Count Posts

Если на вашем форуме звания пользователям выдаются в зависимости от количества сообщений, то очень скоро вы обнаружите, что некоторые посетители специально размещают бессмысленные комментарии только для того, чтобы повысить свой статус. Понятно, что затея эта бесполезная, однако от такого их поведения страдает в первую очередь ваша репутация. Идеального решения этой проблемы нет, но можно попробовать запретить подсчет сообщений в некоторых разделах форума, например в «Болталке», где обсуждаются общие вопросы, – Count Posts предназначен именно для этой задачи.

File Attachment Mod

Рано или поздно посетители сайта захотят обменяться друг с другом какими-нибудь файлами – фотографиями, текстами песен или кодами для прохождения любимой игры. Если их немного, то вполне можно обойтись обычным отправлением писем всем заинтересованным. Но когда число пользователей превышает десяток, с этим начинаются проблемы. В принципе, это их дело – найти место, где разместить свою информацию, но ваши гости, несомненно, оценят, если вы установите File Attachment Mod, который позволяет им размещать файлы определенных типов прямо в своих сообщениях. Настраивается он, кстати, совершенно несложно.

Junior Admin

После того как количество посетителей на сайте перевалит за тысячу, вам наверняка потребуются помощники для управления форумом. Обычно их называют модераторами, и их назначение является базовой функцией любого движка для форумов, включая phpBB2. Однако модераторы могут совершать только ограниченное число действий, например редактирование и удаление сообщений. Они не умеют отправлять пользователей в черный список или редактировать их персональную информацию. Для того чтобы такие возможности у них появились, и существует Junior Admin. Что именно разрешить избранным модераторам – зависит от вас.

No ALL CAPS

Очень многие малолетние посетители форумов считают, что если они напишут все свое сообщение БОЛЬШИМИ БУКВАМИ ВОТ ТАК, то все сразу же проникнутся к ним уважением. Разумеется, это не так, но вы не раз, тихо матерясь сквозь зубы, будете удалять следы деятельности этих ребят. Обратите внимание на Мод No ALL CAPS, который не позволит выделять темы заглавными буквами, чтобы они не бросались в глаза. Настройке он не подлежит – и это тоже хорошо, тем проще будет его установить.

А «дикую молодежь» лучше сразу же заносить в черный список.

Offtopic BBCode

Не знаю как вас, а меня лично раздражают сообщения вроде «а погода у нас на дворе прекрасная»

Junior Admin

в теме, посвященной обсуждению последней модели GeForce. Или переход к повествованию о своей кошке в процессе разговора о сериале Trigun. Как известно, на Internet-сленге такие послания называются «офтопиком» (англ. off-topic – вне темы) и строго караются на большинстве форумов. Но если вы не принадлежите к числу радикалов, то вместо запрета офтопика можете предложить пользователям помечать его специальным тегом, который не будет бросаться в глаза и позволит читать текст, не обращая внимания на посторонние сообщения.

Quick Reply

Стандартное окно отправки сообщения в phpBB2, особенно после установки всех дополнений, напоминает консоль управления современными космическими аппаратами. А что если пользователь просто хочет написать: «Да, я абсолютно согласен»? Установите Quick Reply – и внизу темы появится маленькое окошко, подходящее для ввода таких сообщений. Во-первых, теперь не понадобится загружать отдельную страницу, чтобы написать ответ, а во-вторых, опытные пользователи, знающие BB-коды, смогут создавать красивые сообщения, даже не используя сложного интерфейса формы ответа.

Simply Merge Threads

Часто бывает, что на форуме появляются две очень интересные темы, посвященные, в принципе, одному и тому же. Например, обсуждение игры жанра Action/RPG в двух разных разделах, соответственно Action и RPG. Стандартные средства phpBB2 позволяют только удалить одну из них – не совсем вежливо по отношению к посетителям, оставившим в ней свои сообщения. Но с Simply Merge Threads вы сможете безболезненно объединять такие темы, так что никто не останется недовольным. Хотя, разумеется, лучше сразу на корню пресекать подобные раздвоения, чтобы не засорять базу данных дублями.

Translit Mod

Как только ваш форум достигнет определенного уровня популярности, на нем тут же появятся посетители из ближнего и дальнего зарубежья. Понятно, что им очень хочется пообщаться с соотечественниками, даже находясь вдали от своей исторической родины. Однако многих из них ограничивают возможности нелокализованных операционных систем… и работодатели – последние иногда просто запрещают устанавливать кириллицу на рабочие машины. Чтобы не вынуждать пользователей писать на английском, добавьте Translit mod, который преобразует все сообщения, созданные на транслите, в привычный русский текст.



Simply Merge Threads



Х-серія рідкокристалічних моніторів. Переваги, видимі неозброєним оком

Під час роботи за монітором Х-серії зовсім немає навантаження на очі. Надшвидкий процесор відмінно передає деталі, а завдяки удосконаленій технології Цифрового згладжування текст відображається чітко й контрастно. Яскравість екрана автоматично налаштовується на оптимальну за допомогою системи енергозбереження, яка також дозволяє подовжувати термін служби монітора. Ці унікальні властивості рідкокристалічних моніторів Sony забезпечують користувачам винятковий комфорт при тривалій роботі.

Офіційні дистриб'ютори продукції Sony в Україні - компанія МТІ: (044) 458 3434, www.mti.ua; ЕЛКО Київ: (044) 461 9670, www.elko.kiev.ua; БМС - Трейдінг: (044) 572 3232, www.bms.com.ua; ВЕГА Дистрибушн: (044) 461 9284, www.wega.com.ua

КИЇВ, НАФКОМ: (044) 241 9540; МДМ-Електронікс: 464 5555; К-ТРЕЙД: 568 5005; ЮНІТРЕЙД: 461 8887; БРАЙН: 239 2588; АйСіЕс: 247 3907; Українські комп'ютерні технології: 467 5622, КОРИФЕЙ: 452 0676; СЕЛЕН: 249 7244; БіЕмЕс-Консалтинг: 461 9962, МКС: 236 2092; "Еверест": 464 7777; "Макцентр": 496 0551; Інкософт-Телекомунікація: 228 4763; ІКС-Комп: 295 4385; "Стартелеком": 466 9090; Компас: 531 9730; Навігатор: 241 9494; НІС: 234 3838; "Ей Сі Ес": 464 7777; КПІ Сервіс: 248 9556; Будинок Радіо: 461 9646; Комп'ютерні Комунікації: 248 6603; Самтрейд: 248 2802; ВЕД: (050) 464 4494; Версія: 554 2747; Комп'ютер - Плюс: 531 9388; Тест-98: 490 7016; "БІГ": 248 6603; **ДНІПРОПЕТРОВСЬК,** ДКС: (0562) 32 0670 (66); Д'Комп (056) 370 1104; **ДОНЕЦЬК,** "ФІТО": (062) 381 3205; АМІ (062) 385 4888; ТЕХНІКА: (062) 385 8255; Спарк; (0622) 55 5213; **ЗАПОРІЖЖЯ,** Фотоком: (061) 220 0094; **КРИМ,** Оптима - Крим: (0692) 45 4100; **ЛУЦЬК,** МЕДІА: (0332) 77 0752; **ЛУГАНСЬК,** Протон: (0642) 61 0999; **МИКОЛАЇВ,** ІНВАР: (0512) 55 5445; **СУМИ,** "БМС-Лайн": (0542) 21 1255; **ХАРКІВ,** МКС: (0572) 14 1426; Спецвузавтоматика: (0577) 12 1838; "ТПК-Електронікс":(0572) 58 8568; **ХЕРСОН,** ІНТЕРКОМ: (0552) 22 3270; **ЧЕРКАСИ,** ВЕД: (0472) 45 2774; **ЧЕРНІГІВ,** ЧЕК: (0462) 10 1420; **ОДЕСА,** ТиД: (0482) 29 0812; **ІВАНО-ФРАНКІВСЬК,** БМС-Захід: (0342) 77 6165

You make it a Sony

Дісплейс бай Соні, Ю мейк іт е Соні

Эффект присутствия

Тарас Олейник

Каждый из нас наверняка не раз попадал в ситуации, когда после очередного крутого поворота горной дороги или во время прогулки на солнечном взморье, или просто «на природе» глазам внезапно открывается совершенно изумительный пейзаж.

Обычные люди в такой ситуации ограничиваются просто изумленными ахами и охами по поводу увиденной «красотищи», ну а фотографы инстинктивно хватаются за свои камеры. Да только вот незадача – человеческий глаз, оказывается, видит гораздо больше, чем объектив фотоаппарата, и в окошке видоискателя обычно помещается лишь малая часть потрясшего вас до глубины души вида. Получается прямо как в пословице – видит око, да зуб (т. е. объектив) неймет...

К счастью, существует способ с честью выйти из подобной ситуации. В народе такую технику съемки называют «панорама», хотя на самом деле стоит говорить о технологии так называемой сшивки изображений, то есть создании из многих частично перекрывающихся кадров одного, результирующего.

Несмотря на большое количество видов панорамы, на практике чаще всего применяется горизонтальное панорамирование. На то есть даже особая причина – человеческое зрение гораздо лучше воспринимает «горизонтальные» изображения, ширина которых превышает высоту, иногда многократно.

Что необходимо для получения качественной панорамы? По сути, никакого специального оборудования не требуется. Собственно камера, очень желателен штатив плюс достаточное время для подготовки и съемки... Все? Пожалуй, да – ведь в данном случае секрет успеха заключен не в том, чем снимать, а в том, как снимать. Обязательным условием является и наличие соответствующего программного обеспечения, но об этом – чуточку позже.

При подготовке к съемке важно выставить камеру строго горизонтально. Для начала убедитесь в ровности горизонта в видоискателе как в центральном, так и в крайних левом и правом кадрах панорамы. Тут как нельзя лучше подойдет штатив, головка которого позволяет вращать камеру вокруг вертикальной оси. Если случилось так, что нет возможности снимать со штативом, – не беда. Часто можно использовать упор, установив камеру на плоскую поверхность. Если же и этот вариант проблематичен, вам не остается ничего иного, как попытаться сымитировать работу штатива, держа аппарат в руках. Определенную помощь в этом оказывают различные панорамные функции и режимы, которые часто специально предусматривают производители компактных цифровых камер.

Существенной проблемой является выбор экспозиции – для «бесшовной» стыковки кадров желательно, чтобы она была одинаковой для всех снимков панорамной серии. Чаще всего для этого используют режим фиксирования экспозиции (AE Lock) после замера ее по одному из кадров – центральному либо просто наиболее важному. Если такой возможности у вашей камеры нет, переведите ее в ручной режим управления, выставив предварительно замеренные автоматикой значения выдержки и диафрагмы. Кроме того, если есть возможность, зафиксируйте либо установите вручную баланс белого на вашем аппарате, поскольку при смене угла съемки освещение иногда изменяется, при использовании автоматического баланса белого камера может «пересчитать» его в самый неподходящий момент.

То же, хотя и в меньшей степени, касается дистанции фокусировки, которую желательно сделать одинаковой для всех входящих в панораму снимков. Иногда это проблематично, так как в кадры попадают предметы, находящиеся на самых разных расстояниях от камеры. Поэтому многие фотографы предпочитают устанавливать объектив на гиперфокальное расстояние (бесконечность) и закрывать диафрагму до предельных значений для достижения максимальной глубины резкости.

Парк им. Тараса Шевченко. Сшивка из семи кадров в The Panorama Factory. Съемка с рук, портретная ориентация камеры

Съемку обычно производят слева направо, поворачивая камеру на определенный угол после каждого снимка и следя за тем, чтобы перекрытие между соседними кадрами составляло 20–50%, – как правило, этого вполне достаточно для последующей корректной работы любого «панорамного» программного обеспечения. При смене кадров удобно бывает привязываться взглядом к каким-нибудь выделенным объектам – дереву, камню, строению, характерному рельефу, дублируя их целиком на предыдущем и следующем кадрах.

После того, как все кадры панорамной серии отсняты, самое время приступить к главному – объединению их в единое целое. Если вы когда-либо слышали рассуждения о том, что сшивка – дело непростое, хлопотное, требующее максимальной концентрации внимания и искусного владения Adobe Photoshop – можете смело забыть об этом. Специальное программное обеспечение проделает всю работу автоматически, проведя необходимые операции над снимками с минимальным участием человека.

У большинства подобных программ можно выделить определенные общие этапы работы, наиболее важные из которых следующие:

- поворот и выравнивание склеиваемых кадров;
- коррекция геометрических искажений;
- нахождение зоны перекрытия, общей для сшиваемых снимков;
- изменение геометрии фотографий для их точного наложения;
- исправление разброса в экспозиции, виньетирование объектива;
- окончательная подгонка, наложение кадров;
- обрезка панорамы для получения прямоугольного изображения.

Естественно, и на старуху бывает проруха – и даже самая умная программа может споткнуться на определенной сшивке.

Одной из наиболее распространенных проблем при сшивке панорам являются последствия ошибочного «горизонтирования» камеры. Если снимки произведены под некоторым углом к плоскости горизонта (достаточно даже 3–5°), то из-за возникающих перспективных искажений большинство программ сшивки чаще всего работают некорректно – при точном наложении кадров внизу они «расходятся» вверху. К счастью, данный изъян поддается исправлению – надо провести для каждого снимка серии коррекцию перспективы в Adobe Photoshop.

Также иногда возникают проблемы с «подгонкой» параметров яркости и цветности – на результирующей панораме области перекрытия можно обнаружить по каким-либо цветовым либо яркостным аномалиям, чаще всего – вертикальным полосам различной ширины. Объясняются они просто – многие объективы, чаще всего зумы, иногда подвержены так называемому «виньетированию» изображения, то есть «притемнению» краевых областей снимка по сравнению с его центральной частью. В наиболее совершенных программах для панорамной фотографии есть встроенные средства для коррекции всех вышеперечисленных недостатков. Иногда они бывают очень мощными и позволяют без видимого ухудшения качества добиться однородности и плавности переходов яркости и цветности панорамы.

Наконец, после финальных штрихов и внимательного осмотра панорамы на предмет нестыковок ее нужно сохранить. Самым традиционным способом является сохранение в виде графического файла, но, в зависимости от вида и назначения сшивки, вариантов здесь – огромное множество.

И напоследок: обязательно попробуйте этот вид съемки! Он гораздо проще, чем кажется на первый взгляд, и открывает массу творческих возможностей, о которых вы, может быть, даже и не подозревали.

Мариинский парк. Панорама сшита из 6 кадров в The Panorama Factory



Photovista Panorama 3.0

Иногда встречаются такие программные продукты, которые нравятся с первого взгляда. Более того, положительное впечатление не ослабевает после углубленного знакомства с ними, а наоборот – усиливается.

Первое, что обращает здесь на себя внимание, – интерфейс. Он очень элегантен, при этом максимально прост и логичен – кажется, что сделать его еще лучше совершенно невозможно. Все необходимые операции производятся интуитивно, и потребность заглядывать в справку возникает крайне редко.

Преимущество алгоритма сшивки Photovista Panorama над конкурентами состоит в том, что в областях перекрытия соседних кадров он пытается провести линию склейки по максимально однородным областям, по возможности избегая наложения (blending). Поэтому результаты его работы могут похвастаться отсутствием «двоения» на существенных деталях или их размытости. И хотя вмешательство пользователя в алгоритм весьма ограничено, в 80% случаев оно, пожалуй, и не понадобится.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень простая в применении программа для создания цилиндрических диаграмм с крайне несложным и дружественным интерфейсом; при этом обеспечивает хорошее качество сшивки

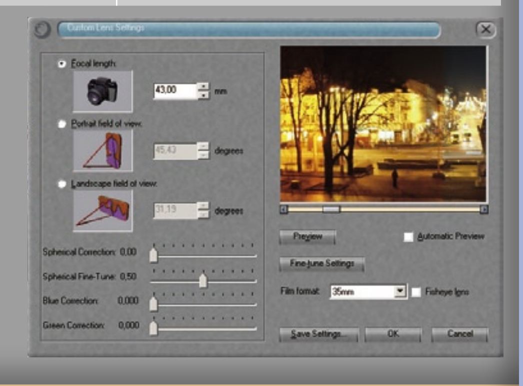
ЗА	ПРОТИВ
Тонкая настройка параметров оптики; интуитивный интерфейс и простота в работе	Отсутствие функций исправления искажений объектива; достаточно ограниченное «ручное» вмешательство в работу алгоритма

15-дневная trial-версия

Разработчик
iSee MediaWeb-сайт

Web-сайт
www.iseemedia.com

Размер загружаемого файла
4,7 MB



Trial-версия

Разработчик
PanaVue Inc.

Web-сайт
www.panavue.com

Размер загружаемого файла 4,63 MB

PanaVue ImageAssembler 2.12

Хотя этот продукт и не может похвастаться изяществом интерфейса Photovista Panorama или продвинутыми возможностями по сшивке The Panorama Factory, он, без сомнения, заслуживает вашего внимания. Среди уникальных функций можно отметить режим создания мозаики (сборки изображения из отдельных фрагментов, снятых с перемещением камеры), а также очень мощную систему автоматического определения фокусного расстояния и величины искажений объектива по серии снимков – в том числе (внимание!) программа позволяет сшивать серии снимков, снятых под углом к горизонту.

В автоматическом режиме программа работает достаточно быстро и вполне корректно, а если на стыке каких-либо кадров алгоритм допустил ошибку, ее очень легко исправить перемещением флажка-указателя в другое место.

Вместе с тем есть и определенные неудобства. Так, невозможно указать порядок кадров в серии – при их загрузке приходится для каждого вводить порядковый номер.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Довольно качественная и полезная программа, позволяющая добиться отличных результатов в автоматическом либо полуавтоматическом режиме. Несмотря на некоторую примитивность интерфейса, освоить ее достаточно легко

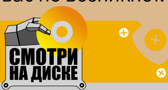
ЗА	ПРОТИВ
Позволяет собирать не только обычные панорамы, но и мозаику, круговые панорамы, а также точно определять фокусное расстояние и параметры искажений объектива. Сшивка производится в фоновом режиме; очень простое ручное управление	Некоторые операции, например сортировка изображений, реализованы не совсем удобно

REALVIZ Stitcher

Интерфейс программы REALVIZ Stitcher помещает вас в виртуальную сферу, размеры которой определяются фокальным расстоянием, использованным при съемке кадров панорамы. С помощью мышки вы просто «развешиваете» отдельные кадры на «стенах» этой сферы, накладывая их друг на друга, а потом приказываете Stitcher'у сшить их в единый снимок. После того как вы осмотрели preview и остались довольны результатами работы программы, можно отрендерить готовую панораму с нужным разрешением и типом проекции и сохранить ее в одном из популярных форматов.

К сожалению, особой интеллектуальностью при сшивке (в отличие от, например, The Panorama Factory) Stitcher похвастаться не может. При работе с небрежно снятыми диаграммами также катастрофически не хватает инструментов ручного редактирования геометрии снимков. Вместе с тем, если все условия качественной съемки панорам соблюдены, особых проблем при склеивании кадров у вас не возникнет.

ВЕРДИКТ ★★★★★

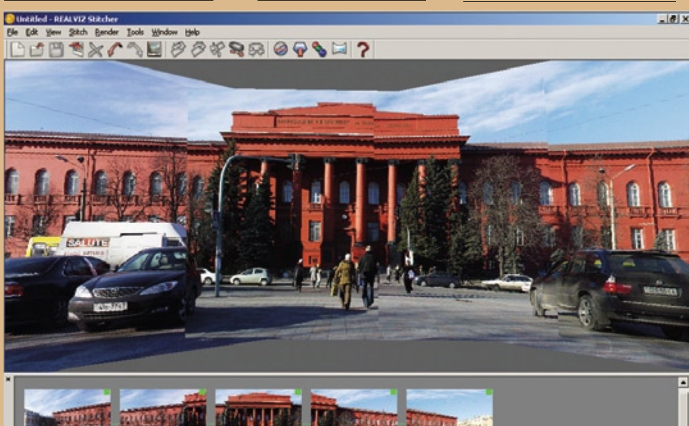


Отличное средство создания круговых и сферических панорам для последующей демонстрации на ПК с помощью специальных программ-просмотрщиков

ЗА	ПРОТИВ
Возможности получения круговых и сферических диаграмм, исправления оптических искажений; несложный интерфейс; большой выбор проекций (плоская, кубическая, цилиндрическая и сферическая)	Достаточно грубая сшивка; инструменты интерфейса не всегда работают так, как того от них ожидаешь; сфера применения весьма ограничена

Demo

Разработчик	Web-сайт	Размер загружаемого файла
REALVIZ S.A.	www.realviz.com	8,67 MB



The Panorama Factory 3.1

Программа является идеальным сочетанием простоты управления и комплексности внутреннего алгоритма при создании качественных панорамных изображений. Помимо ставшей уже традиционной в подобного рода продуктах функции автоматической компенсации фокального расстояния и разности экспозиций, особое внимание в ней уделено коррекции искажений, которые вносят в снимки объективы камер, что часто затрудняет или делает невозможной «бесшовную» склейку.

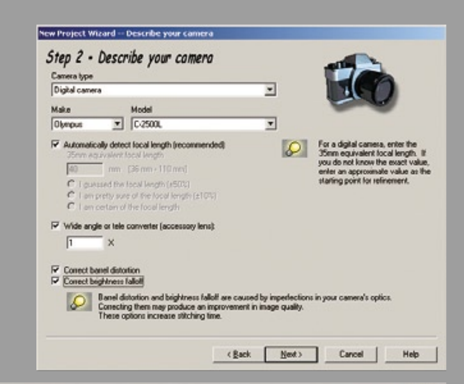
Но самой ценной особенностью, сыгравшей решающую роль в выборе The Panorama Factory как лучшей из всей подборки, является возможность тонкой подстройки переходов между соседними кадрами. Для этого вся область перехода делится на заданное количество частей, в каждой из которых происходит более точное наложение пересекающихся участков снимков. Таким образом устраняются артефакты «двоения» и смазывания изображения – изъяны панорам, встречающиеся чаще всего.

30-дневная demo-версия

Разработчик John Strait & Smoky City Design, LLC

Web-сайт www.panoramafactory.com

Размер загружаемого файла 3,65 MB



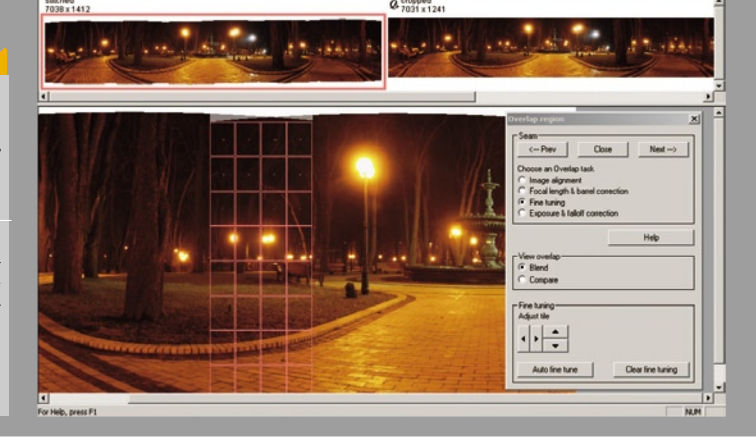




Превосходная программа для создания панорам, основной упор в которой сделан на максимальное качество сшивки. Даже в автоматическом режиме позволяет получить отличные результаты, а возможность тонкой настройки области перекрытия (fine tuning) является вообще уникальной

ЗА
Отличная работа в автоматическом режиме; безупречное качество сшивки; широкие возможности по исправлению искажений объектива и коррекции экспозиции; обилие поддерживаемых форматов панорам; большая база данных по моделям фотоаппаратов

ПРОТИВ
Существенных недостатков нет; некоторые инструменты в ручном режиме реализованы не совсем удобно; мелкие ошибки интерфейса; нет режима «многоэтажной» склейки и создания сферических панорам



RIM 2000 Real Intelligent Machines

WWW.RIM2000.COM

Бажаєте прищепити своїм дітям любов до навчання?







Використовуючи комп'ютер PATRIOT™ на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією Hyper-Threading, вони зможуть писати реферати, робити домашні завдання і працювати з сучасним навчальним програмним забезпеченням.

Подбайте про освіту Ваших дітей - придбайте один з таких ПК уже сьогодні.

КОМПАНИЯ RIM 2000

офис - т. (0562) 360-300 WWW.RIM2000.COM
магазин - пр. Гагарина, 171, т. (056) 776-69-70
учебный центр - ул. Жуковского, 23, т. (0562) 32-76-75

Intel, логотип Intel, логотип Intel Inside і Pentium є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel і її підрозділів у США й інших країнах.

СОЗДАНИЕ DVD: шаг за шагом

Сергей Светличный

Создание DVD-Video может быть как очень простой, так и очень сложной задачей – причем выбор исключительно за пользователем. Если у вас нет желания тратить время на борьбу с десятком-другим программ (далеко не всегда обладающих «интуитивно-понятным интерфейсом»), то существует энное количество приложений, берущих всю черную работу на себя, – вам остается всего лишь показать видеофайл, который вы хотите записать на DVD, а остальное (перекодирование видео и аудио в требуемые форматы, создание меню, «сборка» в DVD-структуру и даже собственно запись диска) будет выполнено по нажатии подчас одной-единственной «волшебной» кнопки с названием вроде «сделать DVD!».



Список упоминаемых в статье программ

СМОТРИ НА ДИСКЕ

abcAVI Tag Editor
abcavi.tk

Adobe Photoshop
www.adobe.com/products/photoshop/main.html

BeSweet
dspguru.doom9.org

Corel PHOTO-PAINT
www.corel.com

Creative PlayCenter
www.creative.com

GSpot
www.headbands.com/gspot

Sonic Foundry Soft Encode
сайт отсутствует

Sonic ReelDVD
www.sonic.com/products/reeldvd

TMPGEnc Plus
www.pegasys-inc.com/en/product/tp.html

VirtualDub
www.virtualdub.org

Winamp
www.winamp.com

WinampAC3
winampac3.sourceforge.net

Правда, в таком случае неизбежен ряд побочных эффектов: например, результат будет слишком явно проигрывать любому самому примитивному коммерческому DVD (даже внешне, не говоря уже о внутренней «начинке»), плюс у дисков, созданных в подобных программах, вполне могут возникнуть определенные проблемы совместимости с тем или иным бытовым DVD-проигрывателем.

Поэтому, если вы готовы «день потерять, но потом за пять минут долететь» и согласны возиться с не самыми простыми в освоении программами ради получения настоящего произведения искусства, тогда этот материал для вас.

Сразу должен предупредить тех, кто ждет описания спецификаций DVD, формата MPEG-2, анализа психоакустической модели, используемой для кодирования в AC-3, – здесь не будет ни грамма теории. Точно так же здесь не будет обзоров программ с описанием их возможностей, сравнением с другими аналогичными продуктами и т. п. Это чистой воды пошаговая инструкция для тех, перед кем стоит совершенно конкретная задача: сделать DVD-Video из имеющегося видеофайла.

Итак, у вас есть видео, записанное на жесткий диск, и вы хотите создать из него DVD. Это может быть любительское видео вашего отдыха в Таиланде, снятое на цифровую камеру и переброшенное на ПК через FireWire, или какая-то древняя и невероятно редкая запись на видеокассете (например, свадьба любимой тещи), которую вы с большим трудом смогли оцифровать с помощью одолженного у приятеля TV-тюнера, или просто фильм в DivX хорошего качества, достать который на DVD по каким-либо причинам невозможно (скажем, концерт экзотического исполнителя), а смотреть его хочется все-таки на большом телевизоре, да с удобной разбивкой на эпизоды, а не на маленьком мониторе и с ручной прокруткой. Вне зависимости от происхождения видеофайла технология создания DVD практически одна и та же, поэтому в статье рассказ пойдет «в общем», а в тех местах, где методика различается, это оговаривается отдельно.

Весь процесс можно разбить на две части: подготовку рабочего материала (видео, аудиодорожек, субтитров, меню, фото и т. д.), называемого обычно assets, и создание на их основе готового DVD. При этом подготовительный этап, как правило, оказывается гораздо более трудоемким и продолжительным, нежели собственно «сборка».

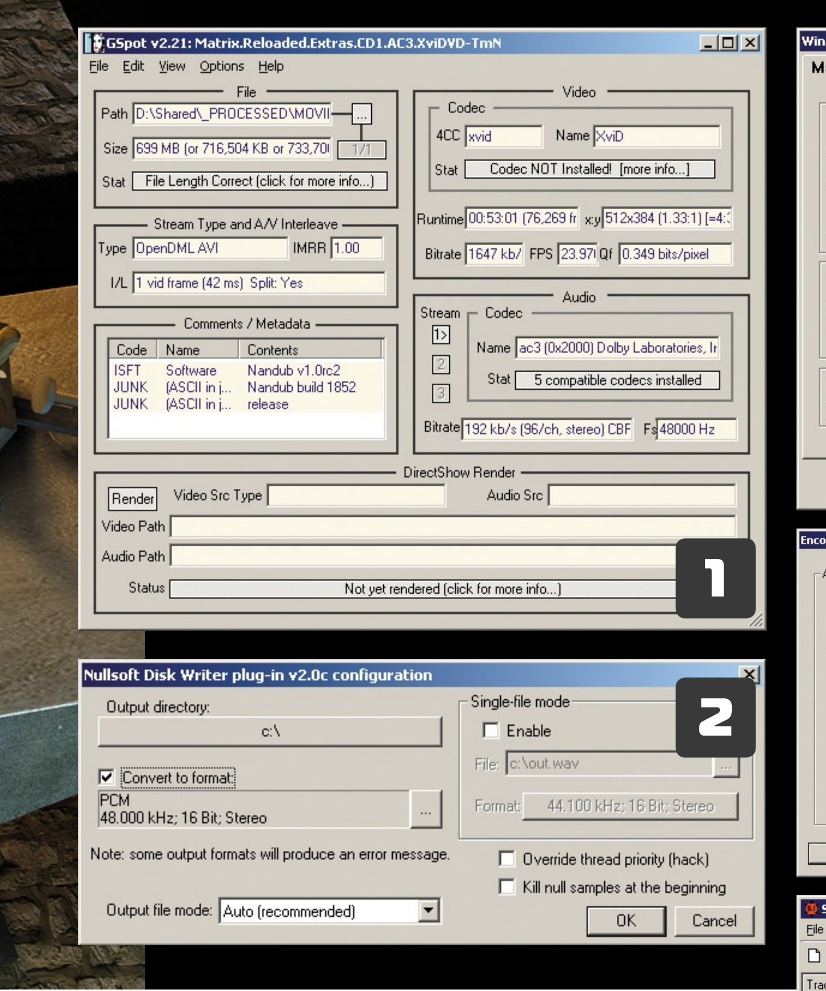
1. ПОДГОТОВКА ASSETS

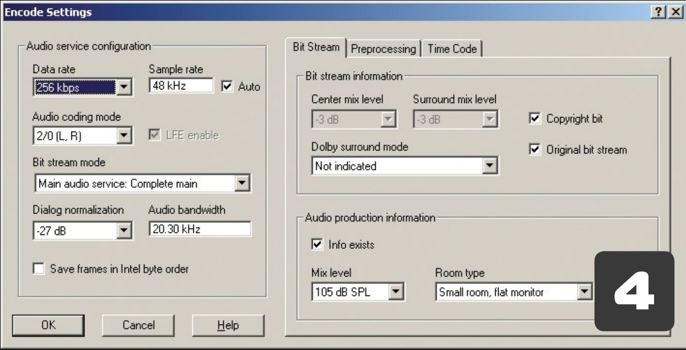
Аудио

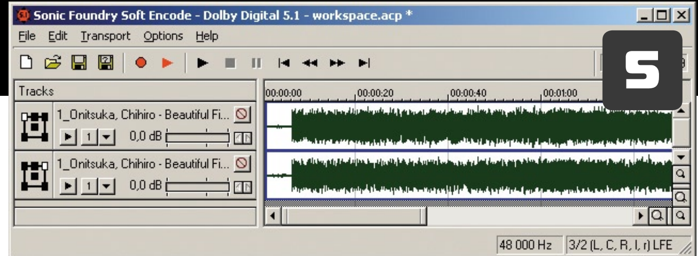
С вероятностью 99,9% можно сказать, что звуковая дорожка на вашем DVD будет в стерео. Записать объемный звук в домашних условиях – задача практически неподъемная, а различные способы преобразования стереозвука в 5.1 довольно трудоемки, причем результат, на наш взгляд, не оправдывает затраченных усилий. Поэтому в данной статье рассматриваются лишь два варианта: Dolby Digital 2.0 и MPEG-2 Audio. Конечно, на DVD можно записать и обычный wav-файл, благо, все DVD-плееры его воспроизводят без проблем, однако полтора часа звука в несжатом виде занимают больше гигабайта – это, между прочим, ни много ни мало, четвертая часть вашего будущего диска. Небольшой перебор, не правда ли?

Итак, в случае, если исходным материалом является фильм в DivX, последовательность действий следующая.

Берем **VirtualDub**, открываем видео и сохраняем звуковую дорожку в виде отдельного файла (пункт меню *File – Save WAV*).







Теперь нужно выяснить, в каком формате у нас исходный звук. Для этого берем утилиту **GSpot** или **abcAVI Tag Editor** (примерно сходные по функциональности программы, показывающие детальную информацию о видео- и аудиопотоках) и перетягиваем файл в окно программы, после чего находим раздел *Audio* и смотрим, какой кодек использовался. Если там значится DD 5.1 или AC3 (1), все просто замечательно. У полученного с помощью VirtualDub аудиофайла меняем расширение с .wav на .ac3, и на этом работа со звуковой дорожкой закончена. Если же там значится MP3 (что гораздо более вероятно), то придется немного повозиться.

В этом случае расширение файла меняем на .mp3, открываем его в **Winamp**, идем в настройки плеера, выбираем группу плагинов *Output* и переключаемся на *Nullsoft Disk Writer Plugin*. В нем настраиваем путь, по которому будет сохраняться файл, и выбираем формат *PCM, 48 kHz, 16 bit, stereo* (2). После этого закрываем окно опций и нажимаем *Play*. По окончании «воспроизведения» мы получим, как нетрудно догадаться, WAV-файл. Главное теперь – не забыть в Winamp переключиться на старый плагин воспроизведения (*DirectSound* или *WaveOut*).

Конвертировать полученный WAV-файл в Dolby Digital можно с помощью нескольких программ, например **Sonic Foundry Soft Encode** или **SurCode Stereo Dolby Digital**. К сожалению, все они не относятся к разряду легкодоступных, однако при известной настойчивости найти их, в принципе, реально. Кроме того, существует еще абсолютно бесплатная утилита **BeSweet**, предназначенная для конвертирования аудио практически любых форматов, но, как назло, именно с кодированием в DD 2.0 у нее есть серьезные проблемы (виной тому, собственно, не сама BeSweet, а динамическая библиотека **ac3enc.dll** стороннего разработчика). Если точнее, то при воспроизведении полученного с его помощью AC3-файла в большинстве случаев вы будете наслаждаться полной тишиной (проверено на нескольких компьютерных медиаплеерах и бытовых DVD-проигрывателях).

Кстати, прослушать результат можно либо с помощью фирменного плеера **Creative PlayCenter** (входит в комплект драйверов звуковых карт от Creative), либо в Winamp (для последнего придется дополнительно установить плагин **WinampAC3**, добавляющий популярному плееру возможность воспроизведения многоканальных AC3-файлов) (3).

Как видим, с получением AC3-звука могут возникнуть очень серьезные проблемы, и если их решить не удастся, то придется остановиться на формате MP2 – хоть по соотношению «размер файла/качество звучания» он и уступает Dolby Digital, все же остается более подходящим вариантом, чем WAV.

Sonic Foundry Soft Encode

Эта программа, во-первых, уже довольно стара (более того, разработчик прекратил ее поддержку) и, во-вторых, весьма капризна – известны случаи, когда после изменения некоторых настроек у нее, образно говоря, «срывало крышу», на определенном этапе кодирования она «выполняла недопустимую ошибку» и закрывалась, причем восстановить нормальную работоспособность после этого удавалось исключительно переустановкой программы с ручной чисткой реестра. Поэтому я бы не рекомендовал без крайней необходимости баловаться с параметрами кодирования звука в *Soft Encode* – тем более что единственные опции, действительно вам нужные, – это величина битрейта результирующего файла да количество каналов, которые можно менять совершенно безбоязненно (4).

Соответственно, все, что нам требуется от этой программы, – открыть в ней WAV-файл, в меню *Options – Encode Settings* переключить пункт *Audio Coding Mode* на *«2/0 (L/R)»*, а битрейт выбрать в пределах 192–256 Kbps в зависимости от качества исходного материала, типа звука и собственных желаний. Теперь достаточно на панели инструментов нажать кнопку *Encode*, и через некоторое время у нас будет готовая аудиодорожка с расширением .ac3 (5).

TMPGEnc Plus

Если вы решили использовать формат MP2, то ваш выбор – **TMPGEnc Plus**. Здесь все элементарно: перетаскиваем WAV-файл в окно программы – параметр *Stream type* при этом автоматически переключится на *ES (Audio only)*, нажимаем кнопку *Setting* и в открывшемся окне выбираем *Stream type* – *MPEG-1 Audio Layer II*, указываем битрейт, ставим галочку напротив *Error protection*, убеждаемся, что значение *Sampling frequency* равно 48 kHz (если нет, задаем его принудительно) (**6**), нажимаем *OK*, в основном окне выбираем папку, в которую будет сохранен файл, и жмем *Start*.

Видео

Вне зависимости от того, какой у вас источник видео (запись с цифровой камеры, фильм в DivX или захваченное через аналоговый вход видео), его подготовка для DVD будет происходить следующим образом. Для начала нужно убедиться, что в системе установлен необходимый кодек – здесь опять пригодится GSpot или abcAVI Tag Editor. Простая попытка воспроизведения («играет – значит, кодек есть»), кстати, не всегда дает правильный ответ – скажем, распространенный кодек FFDSHOW может использоваться для проигрывания видео в форматах DivX различных версий, однако для обработки такого видео в редакторах все же придется устанавливать родной кодек, потому что FFDSHOW тут бессилен.

Итак, основная программа в этом разделе – TMPGEnc Plus. Перетаскиваем файл в ее окно, выбираем пункт *ES (Video only)* и нажимаем кнопку *Setting*. На закладке *Video* (**7**) переключаем *Stream type* в *MPEG-2 Video*, выбираем разрешение (для PAL – 720×576, для NTSC – 720×480). Если ваше видео получено с цифровой камеры (или захвачено через аналоговый видеовход), то *Aspect Ratio* задаем *4:3 Display*, если же источником служил широкоэкранный фильм в DivX, переключаемся в *16:9 Display*. Частоту кадров (framerate) не трогаем – она устанавливается автоматически. Далее следует выбрать битрейт, с которым будет кодироваться видео. Его величина определяется так: нужно из объема DVD-болванки в мегабайтах (приблизительно 4400 MB) вычесть размер всех аудиодорожек и меню (предполагается, что вы их уже создали или хотя бы знаете примерный объем, который они займут), затем вычислить продолжительность фильма в секундах и разделить оставшийся объем на диске на это число, после чего умножить на 8 – результат и будет максимально допустимым битрейтом для вашего фильма (в мегабитах). Учтите только, что больше 9,8 Mbps указывать нельзя в любом случае – это ограничение формата DVD.

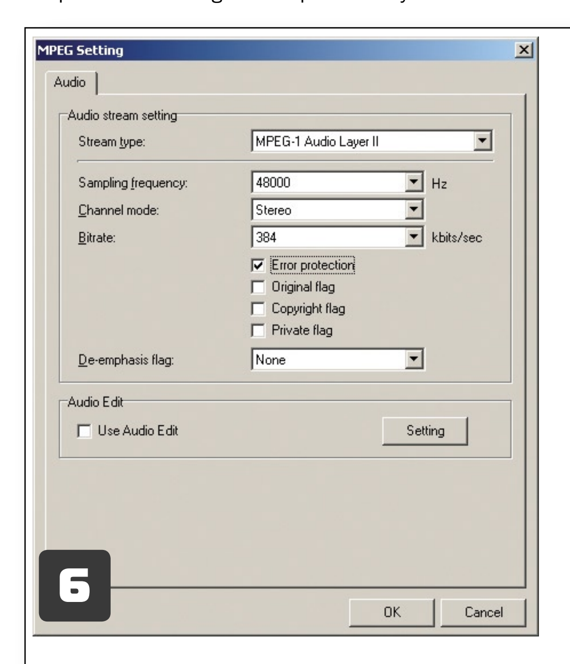
Если видео получено с цифровой камеры, оно нуждается в деинтерлейсинге (устранении «лесенок» по краям движущихся объектов). Для этого *Encode Mode* задаем *Interlace* (в противном случае, соответственно, *Non-interlace*).

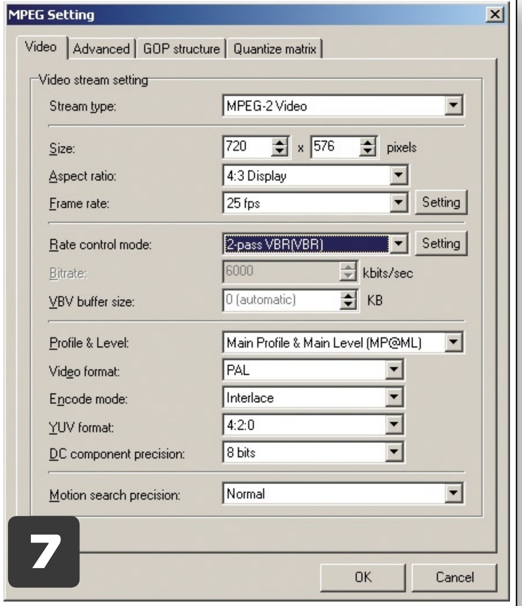
Параметр *Rate control mode* выбирается либо *Constant bitrate (CBR)*, если для вас критично время кодирования (или если вы записываете короткий любительский фильм, который без проблем помещается на диск даже в максимально возможном битрейте), либо *2-pass VBR* (для получения лучшего качества изображения при том же размере файла). Учтите только, что во втором случае кодирование будет идти ровно в два раза дольше. И последний параметр на этой странице – *Motion search precision*. Чем более высокое качество вы выберете, тем дольше будет обрабатываться видео. Опять-таки, здесь выбор за вами – учтите только, что на максимальных настройках даже на не самом слабом компьютере кодирование полуторачасового фильма может затянуться почти на сутки.

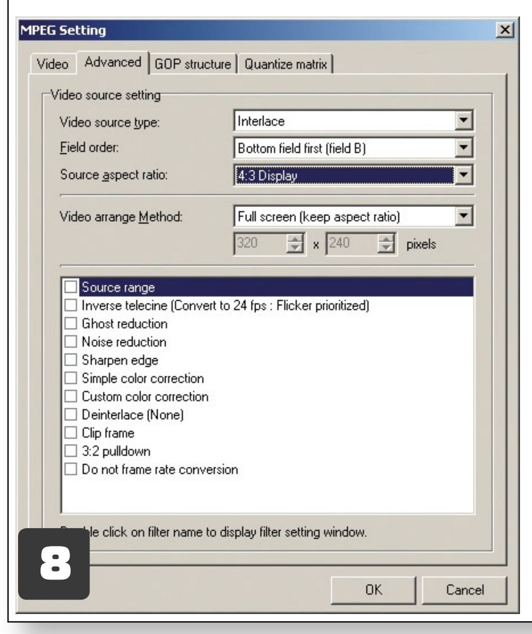
Теперь переходим на закладку *Advanced* и в *Video Source Type*, а также в *Source aspect ratio* выбираем те же значения, что и в предыдущем случае на закладке Video (**8**). Идем дальше – на закладке *GOP Structure* для параметра *Output interval of sequence header* указываем значение 1, а для *MAX number of frames in a GOP* – либо 18 (для NTSC), либо 15 (для PAL) (**9**).

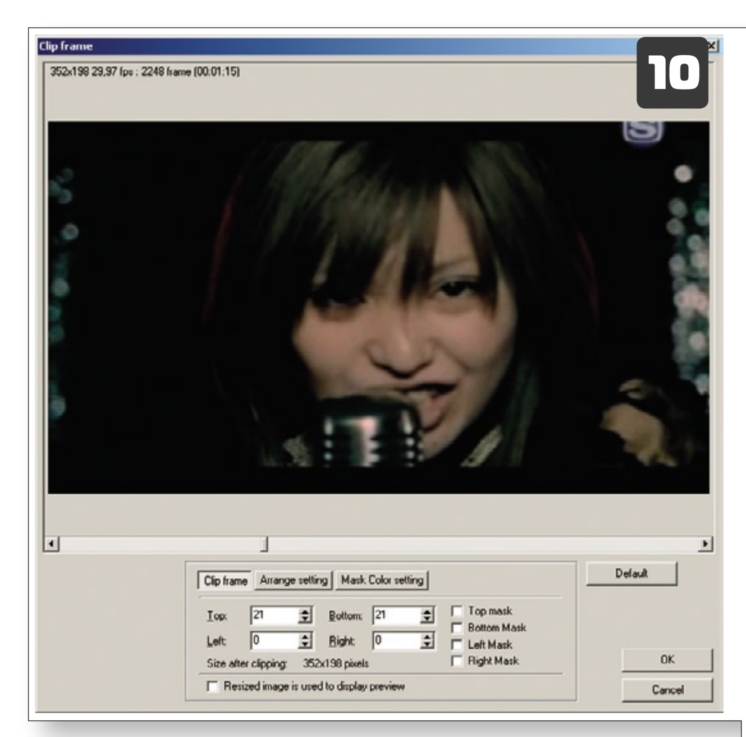
Жмем *OK*, в основном окне указываем путь, по которому программа сохранит результат (строка *Output file name*), и нажимаем *Start*, после чего уходим по своим делам – в зависимости от производительности вашего ПК, длительности фильма и выбранных параметров кодирования компьютер будет загружен работой на время от нескольких минут до нескольких часов.

Кстати, при выборе пропорций экрана надо учесть один нюанс – не всегда «широкоэкранность» изображения означает, что фильм действительно закодирован с пропорциями 16:9 – есть вероятность, что у картинки соотношение сторон на самом деле 4:3, а «недостающие» участки сверху и снизу «залиты» черным цветом. Проверить это можно, посмотрев в











свойствах видеофайла размер картинки – если соотношение сторон у нее находится в районе 1,333..., хотя изображение явно широкоэкранное, то в настройках TMPGEnc надо выставить следующие параметры: закладка *Video – Aspect Ratio – 16:9 Display*, закладка *Advanced – Source Aspect Ratio – 4:3 Display*, в списке фильтров поставить галочку напротив *Clip frame* и дважды щелкнуть по его названию, что откроет окно настройки фильтра. Чтобы узнать, насколько следует «подрезать» изображение, вам нужно сначала получить его «правильную» высоту. Для этого ширину в пикселах умножаем на 9 и делим на 16. Теперь из исходной высоты вычитаем итоговую и делим на 2, а результат вводим в поля *Top* и *Bottom* – это автоматически отрежет лишнюю «черноту» сверху и снизу (10). И еще одно – если после кодирования видео при его воспроизведении по бокам наблюдаются узкие черные полосы, то на закладке *Advanced* параметр *Video Arrange Method* нужно изменить с установленного по умолчанию *Full screen (keep aspect ratio)* на *Full screen*.

Создание меню

Конечно, чисто теоретически DVD может вообще не содержать меню – в таком случае сразу после попадания диска в плеер начнется воспроизведение видео. Здравствуй, видеокассета, одним словом, и прощайте, все преимущества DVD. Так что меню, хотя бы самое минимальное, присутствовать все-таки должно – и вам приятно, и зрителям какие-никакие, а удобства.

Меню могут быть двух типов – статичные и анимированные. Естественно, первый вариант гораздо проще в плане создания, однако и выглядит, честно говоря, не ахти (хотя с постав-

Пример создания анимированного меню



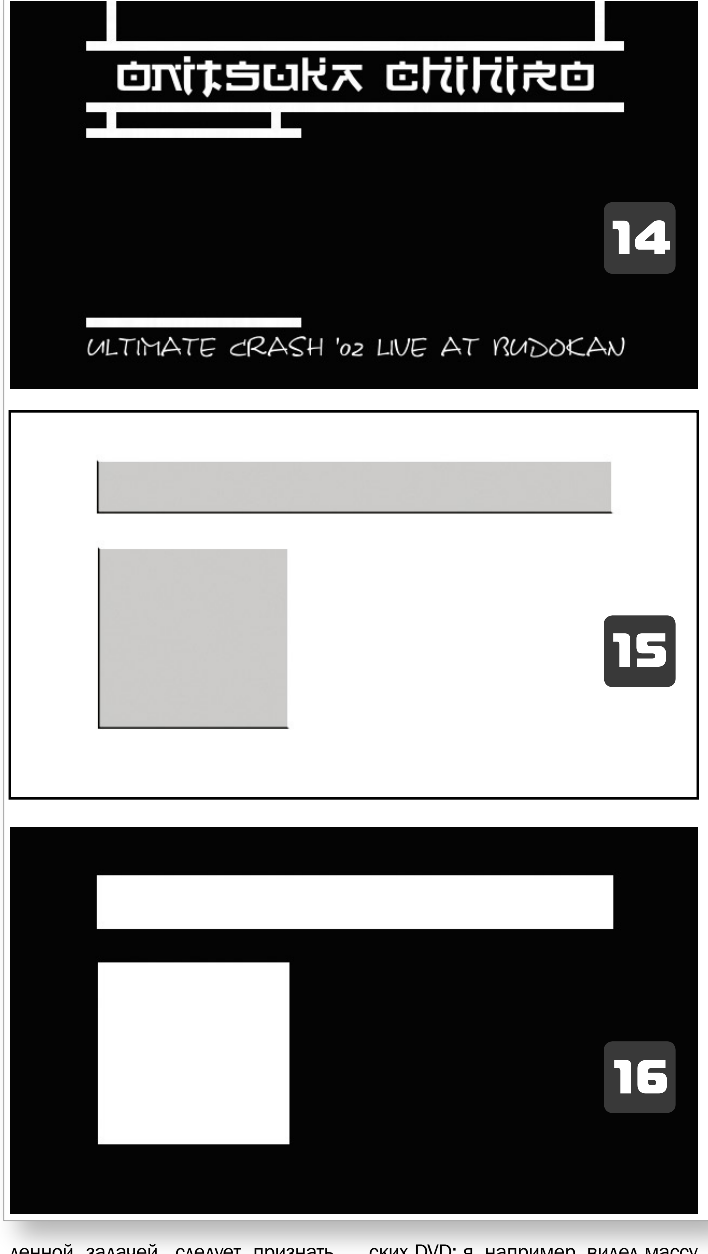
Для определенных дисков (скажем, музыкальных) есть сравнительно простой способ создания анимированного меню, причем при минимуме затраченных усилий удается добиться весьма впечатляющих результатов.

Основная идея – использовать в качестве движущегося фона небольшие, до полуминуты, фрагменты концерта, поверх которых будут наложены статичные элементы меню. Такая задача легко решается с помощью бесплатного VirtualDub, в данном случае он позволит обойтись без дорогостоящего и не самого простого в изучении Adobe Premiere.

Итак, определяемся с подходящими фрагментами, загружаем видеофайл в VirtualDub, с помощью ползунка находим интересующий нас участок, клавишами *Next/Previous Keyframe* устанавливаем его на ключевой кадр, нажимаем *Set Selection Start*, переходим к окончанию фрагмента и нажимаем *Set Selection End* (11). Если вы планируете в качестве звукового сопровождения использовать другую аудиодорожку, то в пункте *Audio* выбираем *No Audio*, если же, по вашему мнению, оригинальный звук будет в меню вполне к месту, то последовательность действий такая же, как в описании обработки звука основного видеофайла. Пора озаботиться параметрами видео. Тут все очень просто – по умолчанию VirtualDub сохраняет видео в несжатом виде, который нас на данном этапе полностью устроит. Так что, если вы ничего не трогали в настройке видео, то просто сохраняем файл под каким-нибудь понятным названием (например, *File – Save as AVI – mainmenu_uncompressed.avi*). Если же настройки кодека менялись, то в пункте меню *Video – Compression* выбираем (*Uncompressed RGB*).

Теперь открываем графический редактор (лучше всего подойдут **Adobe Photoshop** или **Corel PHOTO-PAINT**) и создаем статичную часть меню (размер картинки должен совпадать с разрешением видео). Здесь перед вами открывается необъятный простор для фантазии – ведь, по сути, именно этот этап в процессе создания DVD является наиболее творческим. Постарайтесь только не переусердствовать – желательно, чтобы все экранные меню были выдержаны в едином стиле и не оказались перегруженными «графическими излишествами». Очень неплохо, кстати, смотрятся полу-







ленной задачей, следует признать, справляется на все сто). Поэтому если вы чувствуете себя в силах создать стильную видеозаставку, лучше замахнуться на анимированное меню, если же нет, не отчаивайтесь – статика встречается не только в любительских DVD; я, например, видел массу коммерческих дисков с крайне аскетичным оформлением меню.

Первым делом следует составить план. В общем случае меню имеет примерно такой вид: основной экран (позволяет, как правило, переходить непосредственно к просмотру фильма или к другим пунктам меню); выбор эпизода (chapter); выбор звуковой дорожки и субтитров; бонусы.

Тут же замечу, что в любительских DVD субтитров обычно нет, да и звуковая дорожка только одна, поэтому третий пункт является основным кандидатом на «отставку». Бонусы – вещь также добавляемая по желанию, и только первые два пункта относятся к обязательным.

Теперь, когда общий план готов, можно приступать к работе. Если вы решили остановиться на статичных меню, запускаем Adobe Photoshop или Corel PHOTO-PAINT, по вкусу. Вам придется сделать для каждого раздела меню по две картинки в формате bmp и разрешении, аналогичном таковому для фильма на DVD, – в зависимости от стандарта, PAL или NTSC, это, скорее всего, или 720×576, или 720×480. На первой будет фоновая картинка меню (без пунктов), на второй – только пункты (совмещаться они будут уже в программе создания DVD). Учтите, что если вы собираетесь делать меню в широкоэкранном виде (например, при работе с ReelDVD, который не позволяет использовать разные пропорции экрана в разных элементах одного проекта), то, чтобы избежать искажений, вам придется сначала нарисовать меню в разрешении 720×405 (в пропорции 16:9 – т. е. так, как его увидит зритель), а потом «растянуть» по вертикали до требуемых размеров. В противном случае изображение в меню при воспроизведении полученного DVD будет «сплюснутым».

Если же ваш выбор за анимацией, то без Adobe Premiere обойтись окажется тяжеловато. Впрочем, результат обычно стоит затраченных усилий.

2. СБОРКА DVD

ReelDVD

На самом деле это сравнительно простая программа, которую можно отнести к «среднему классу» как по сложности, так и по возможностям. И хоть на первый взгляд кажется, что разобраться в ней очень тяжело, стоит понять основную идею – и создание DVD становится очень легким и даже увлекательным занятием.

Фраза «средняя по возможностям» означает наличие некоторых досадных ограничений – например, в одном проекте должны использоваться видеофрагменты с одной пропорцией экрана (либо 16:9, либо 4:3), а все аудио должно быть закодировано в одном битрейте. Это неприятно, но не смертельно, и легкость работы в ReelDVD вполне может компенсировать перечисленные недостатки.

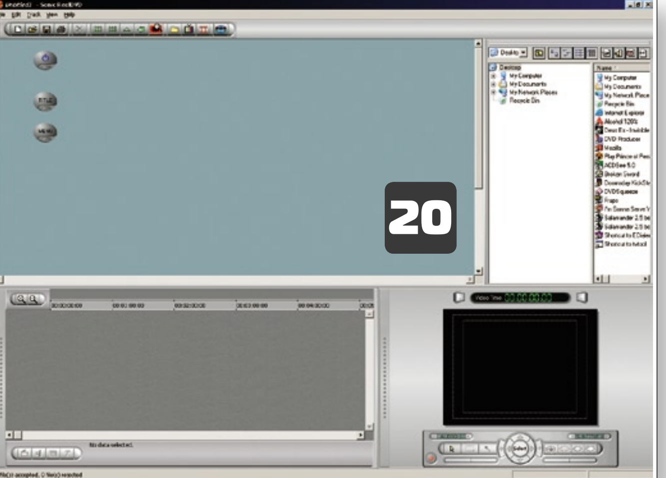
Программа содержит четыре основных окна: *Explorer, Storyboard*



прозрачные элементы, сквозь которые просвечивает видео, – о том, как добиться этого эффекта, – чуть позднее, сейчас замечу лишь, что в графическом редакторе на первом этапе прозрачные и «непроницаемые» элементы делаются одинаково. Еще один совет: для большей наглядности имеет смысл использовать в качестве фона типовой скриншот из видеофрагмента, играющего роль раздела меню (не забудьте только удалить его, когда работа будет закончена). Финальный результат первым делом нужно сохранить в родном для графического редактора формате, чтобы оставить в целости и сохранности все слои, объекты и т. д. – они вам еще пригодятся в будущем. Допустим, у нас получилось нечто вроде изображенного на рисунке (12). Теперь удаляем фон, надписи, которые будут пунктами меню, и все прозрачные объекты, а результат экспортируем в bmp-файл (13). Далее нам нужно создать черно-белую картинку, например такую, как на рисунке 14 (здесь все объекты с первой картинки должны быть белого цвета, в то время как фон – черного). Если в меню есть прозрачные элементы, с ними проделываем аналогичную операцию – на выходе должны получиться еще два изображения вроде тех, что на рисунках 15 и 16. Как видим, на первом присутствуют только прозрачные участки, на втором – они же, но в инвертированном черно-белом варианте.

Потерпите, осталось уже немного. Видеофрагмент (тот самый, который в несжатом виде) загружаем в VirtualDub, идем в пункт меню *Video – Filters*, нажимаем *Add...* и из длинного списка выбираем фильтр *logo*. В появившемся окне в строке *Logo image* прописываем путь к картинке с непрозрачными частями меню (в нашем случае – *MainMenu-neprozrach.bmp*), ставим галочку напротив *Enable per-pixel alpha-blending using alpha channel*, снимаем галочку с *Use premultiplied alpha*, ставим галочку напротив *Use gray channel of secondary image for alpha channel*,





view concert
select song
bonus clip
photo gallery
19

Area, Track Window, Preview Window (20). С первым все и так понятно, а остальные мы сейчас буквально в двух словах опишем. *Storyboard Area* – главное окно (это видно уже по его размерам), в котором происходит основная работа (добавление всех элементов диска, установление между ними связей и т. д.). Track Window используется для операций с дорожками – подрезание треков, сборка слайд-шоу, добавление звуковых дорожек. Preview Window – окно предварительного просмотра, где вы можете проверить, как будет проигрываться диск.

Приступаем к работе. Первым делом идем в настройки ReelDVD (меню *Edit – Project Settings...*), на закладке *Project* даем название диску, на закладке *Languages* выбираем язык для аудиодорожек и субтитров (это избавит вас от необходимости указывать язык для каждой дорожки в отдельности) (21). Далее можно изменить используемые в проекте цвета, но от себя могу сказать, что выставленная по умолчанию палитра вас на первых порах полностью устроит, поэтому тут лучше пока ничего не трогать. И на последней закладке (*Layout Settings*) следует указать, в какой папке создавать имидж диска и все временные файлы. На этом заканчиваем с настройками и возвращаемся в основное окно программы.

Из *Проводника* (можно использовать как встроенный в *ReelDVD Explorer*, так и стандартный *Windows Explorer*) перетаскиваем в *Storyboard Area* все видеофайлы. В этом окне изначально имеются три круглые кнопки – *Включение*, *Menu* и *Title*. Как только вы «бросили» туда первый элемент, программа тут же установит связь – от кнопки *Включение* протянется желтая стрелочка к вашему видеофайлу. Это означает, что по умолчанию сразу после попадания еще не готового диска в DVD-плеер начнет воспроизводиться этот видеофрагмент. Пока ничего не трогаем и добавляем остальные видеофайлы – если они есть, разумеется (22). После них наступает черед аудио – берем последовательно каждую звуковую дорожку и бросаем их на соответствующие видеофрагменты.

Одно из достоинств DVD – разбивка фильма на эпизоды с почти мгновенным доступом к любому из них. Наш диск не станет исключением – выделяем элемент основного видео, и в окне *Track Window* разбиваем фильм на отдельные части. Для этого перетаскиваем зеленый ползунок в место, где начнется новый эпизод, и нажимаем кнопку *New Chapter Break* (выглядит она почему-то как пиктограмма стандартного Windows MediaPlayer), после чего повторяем операцию пару десятков раз. Конечно, занятие это довольно нудное и долгое, но результат стоит того.

Если вы планируете включить в свой диск слайд-шоу (все фотографии должны удовлетворять тем же требованиям, что и статичные меню, поэтому повторяться не будем), то сейчас для этого самое время. Берем первую фотографию и перетягиваем ее в *Storyboard Area*, на вопрос о типе дорожки отвечаем – *SlideShow*. Обратите внимание, что в *Track Window* появился трек нашего нового слайд-шоу – теперь все остальные фото нужно добавлять именно сюда, «встык» к первому. Чтобы отредактировать время показа каждой картинки, нужно просто выбрать ее на треке и потянуть за правый край – все очень просто. Кстати, слайд-шоу рекомендуется сопроводить какой-нибудь фоновой музыкой, чтобы не разглядывать фотографии в гробовой тишине...

Переходим к меню – если они анимированные, то процесс их включения в проект аналогичен (в том числе и аудиосопровождение), если же это статичные картинки, то при перетаскивании в *Storyboard Area* программа спросит, что именно вы добавляете – меню или слайд-шоу. Выбираете вариант «меню» и точно так же добавляете остальные его пункты. Теперь пришла пора сделать из этих заготовок настоящее меню – для этого перетягиваем в окно проекта картинку с пунктами и бросаем ее на соответствующий видео- (или статичный) элемент (в *Track Window* при этом появились две новые дорожки – *Sp1* и *Buttons*). Теперь щелкаем правой клавишей мыши по *Preview Window*, снимаем галочку с *Allow docking* (после этого окно просмотра превращается в отдельное окно) и растягиваем его до как можно больших размеров – нам это сейчас пригодится. Тут же, кстати, следует оценить, насколько точно совпадают пункты меню с фоном – если есть нестыковки, лучше переделать, пока не поздно.

Пример создания анимированного меню

в появившейся строке вводим путь к *MainMenu-neprozrach-grey.bmp* и жмем *OK*.

Если в меню есть прозрачные элементы, добавляем еще один фильтр *logo* и проделываем все вышеописанные операции с картинками MainMenu-prozrach.bmp и MainMenu-prozrach-grey.bmp – с той лишь разницей, что параметр *Opacity*, оставленный в первый раз по умолчанию на 100%, теперь необходимо подправить – для этого нажимаем кнопку *Show Preview* и играемся с ползунком до тех пор, пока не удастся добиться подходящей степени прозрачности (17). Закрываем окно фильтров и сохраняем проект – опять-таки, в виде несжатого avi. Как видим, у нас получилось практически готовое меню – за исключением собственно пунктов (18). Возвращаемся в графический редактор и создаем последнюю картинку – на сей раз только с тем текстом, который будет использоваться в качестве пунктов меню (19). Два маленьких, но очень важных уточнения – если предыдущие изображения создавались в разрешении исходного видео, то нынешнее – в разрешении видео результирующего, т. е. в формате DVD (720×480 или 720×576). Это может повлечь за собой определенные проблемы с точностью позиционирования надписей, особенно если вы создаете видео с анаморфированной картинкой, поэтому тут следует быть особенно внимательным. И второе – текст нужно писать без применения сглаживания шрифтов (*Anti-aliasing*), иначе на диске он будет практически нечитабельным.

Теперь возвращаемся к нашему видео – запускаем TMPGEnc Plus, перетаскиваем видеофайл в его окно и кодируем в MPEG-2 с теми же параметрами, что и основной фильм, за исключением разве что битрейта, который тут можно выбрать более высоким. Все равно на полуминутном ролике размер особой роли не играет, а вот качество картинки в меню – вещь очень и очень важная. Вот и все, основное меню готово, остальные создаются по его образу и подобию. Правда, ничего сложного?



Создание субтитров в ReelDVD

Как известно, субтитры на DVD, в отличие от внешних субтитров для фильмов в DivX, хранятся не в текстовом виде, а как своеобразное слайд-шоу – набор графических изображений с информацией о том, какую картинку в какой момент выводить на экран и сколько ее показывать. В случае с ReelDVD это создает пользователю определенные неудобства – к сожалению, программа не позволяет импортировать текстовый файл с субтитрами и конвертировать его в графические изображения (как, например, это реализовано в программе SRT2SUP), поэтому легкий путь (загрузка уже готовых субтитров из Internet с последующей записью на диск) здесь заказан. Вам придется создать энное количество bmp-файлов и экспортировать их в ReelDVD либо поштучно, либо (при достаточно большом их количестве) с помощью специального скрипта.

При создании субтитров (подойдет любой графический редактор) нужно учитывать следующие моменты: размер не должен превышать 720×480 (NTSC) или 720×576 (PAL); можно использовать только четыре цвета (красный – 255 0 0, синий 0 0 255, черный – 0 0 0 и белый – 255 255 255); при написании текста нельзя применять шрифты со сглаживанием; все изображения должны быть сохранены в одном и том же формате (поддерживаются BMP, JPEG, PICT, Photoshop (PSD), TIFF, Targa) и находиться в одной папке; их названия должны выглядеть следующим образом: name.1.bmp, name.2.bmp и т. д.

Скрипт – это обычный текстовый файл с расширением .sst, который можно записать в любом текстовом редакторе. Выглядеть он должен следующим образом:

```
st_format 2
Display_Start non_forced
Pixel_Area (2 479)
Display_Area (0 2 719 479)
Color (1 3 4 4)
Contrast (0 15 15 0)
E2 (0 0 255 ===)
E1 (255 0 0 ===)
PA (0 0 0 ===)
BG (255 255 255 ===)
Directory C:\DVD_Project\subs
########################
SP_NUMBER    START          END            FILE_NAME
1            00:01:17:00    00:01:19:00    Name.1.bmp
2            00:01:23:10    00:01:26:05    Name.2.bmp
3            00:01:28:15    00:01:30:05    Name.3.bmp
```

st_format задает формат субтитров (ReelDVD на данный момент поддерживает только второй формат, поэтому вариантов выбора тут просто нет).

Display_Start определяет, будут ли субтитры отображаться в принудительном порядке (forced) или же зритель сможет выбирать – показывать их или нет (non_forced).

Pixel_Area – размер фона для отображения субтитров. Для NTSC – (2 479), для PAL – (2 574).

Display_Area – место для отображения картинки с субтитрами. Для NTSC – (0 2 719 479), для PAL – (0 2 719 574).

Color – коды четырех цветов, использующихся для показа субтитров. Выбираются из 16-цветной палитры, настраиваемой в Project Settings.

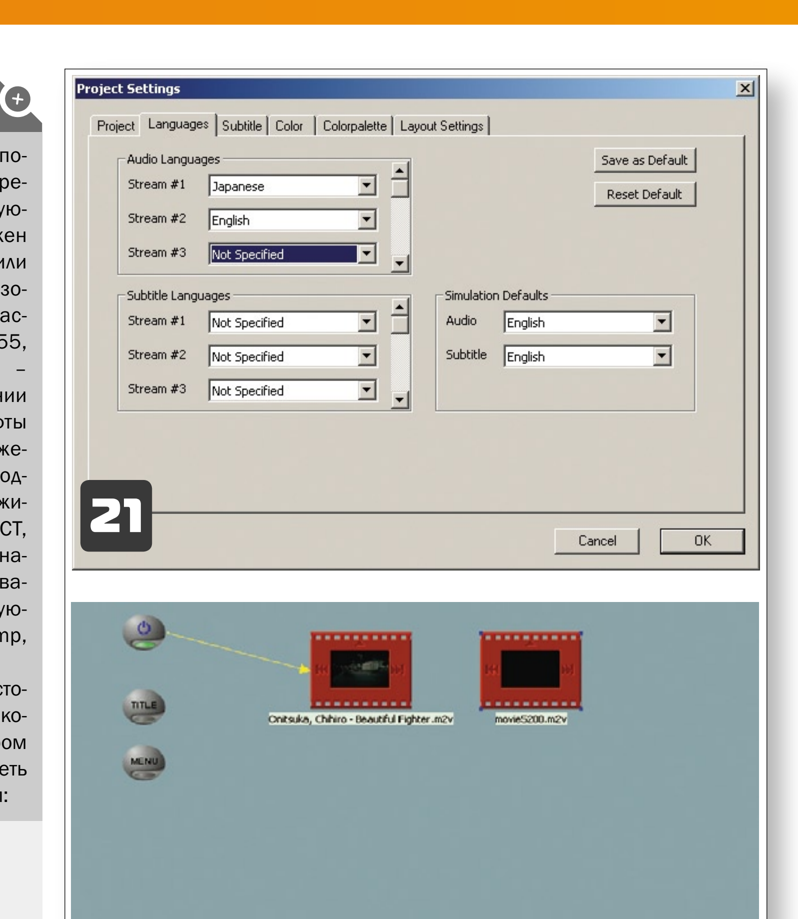
Contrast – степень контрастности цветов, используемых для субтитров. Варьируется в пределах от 0 (полная прозрачность) до 15 (полная непрозрачность).

E2, E1, PA, BG – устанавливают соответствие использованных вами цветов при создании bmp-файлов тем, что были выставлены в проекте. Первые три параметра задают цвет в RGB, четвертый (три знака равенства подряд) указывает ReelDVD, что цвет должен совпадать в точности. Более подробную информацию можно найти в справочной системе, но проще всего выставить эти параметры так, как указано в нашем примере.

Directory – папка, в которой находятся субтитры.

Далее следует собственно список всех bmp-файлов с субтитрами и указанием времени начала и конца их отображения (в формате чч:мм:сс:кадр).

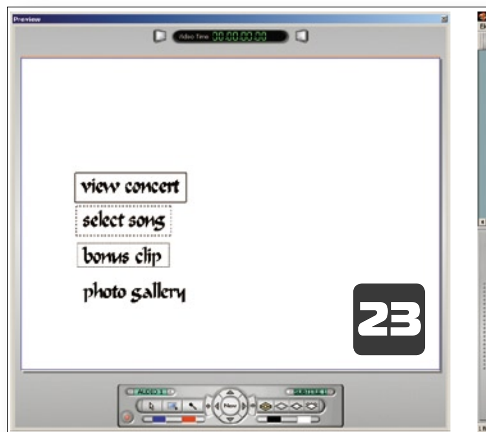
На этом подготовка субтитров закончена, и все, что от вас требуется, – во время импортирования исходных материалов в ReelDVD перетянуть файл скрипта в окно *Storyboard Area* и бросить его на соответствующий видеопоток.



В нижней части экрана есть панель управления, в ней нажимаем на кнопку *Original Color* (по умолчанию нажата находящаяся справа от нее *Display Color*) – это уберет фон. Теперь щелкаем по *Create Button* (выглядит как создание прямоугольной маски в графическом редакторе, да и действует примерно так же) и последовательно создаем кнопки из каждой надписи (23). После этого нажимаем *Link Vertically* или *Link Horizontally* (в зависимости от расположения пунктов меню) и связываем все кнопки между собой так, как должен будет осуществляться переход от одного пункта к другому в уже готовом диске при нажатии на кнопки навигации. Теперь пора определиться с цветами, в которые будут окрашены эти пункты. Возвращаемся в режим *Original Color* – здесь мы видим, какой цвет примут надписи в неактивном состоянии. В нижней части экрана есть возможность редактирования четырех цветов – нас интересует *Color 3*. Для его редактирования щелкаем по числу 100 и в появившейся палитре задаем подходящий цвет, после чего кнопками +/- регулируем его интенсивность. Переключаемся в следующий режим – *Selection Color*. Это цвет, в который окрасится выбранный (но не нажатый) пункт. Проделываем аналогичную операцию с «третьим цветом». И последний режим – *Action Color*. Здесь устанавливается цвет пункта в момент нажатия клавиши *Select*. Поскольку время его отображения обычно очень мало, можно выбрать что-нибудь поярче. Впрочем, это вопрос вкуса. Работа с данным экраном меню закончена – если у вас их несколько, с остальными поступаете аналогично. По окончании работы с меню включаем галочку *Allow Docking* и перетаскиваем окно на старое место.

Переходим к установлению связей между элементами диска. Если помните, в самом начале программа сама связала включение плеера с первым добавленным в проект видеофайлом. Пришла пора это дело исправить. Если у вас есть какое-то интро (скажем, предупреждение СБУ о незаконности нелегального копирования или логотип вашей собственной домашней видеостудии), то первым отображаться должно, разумеется, оно. Для этого захватываем кнопку *Включение* за нижнюю часть (в ней горит зеленая «лампочка», при подведении к которой курсора мыши рядом с ним появляются буквы *cmd*) и перетягиваем ее на интро. Все, мы установили новую связь – теперь после включения плеера будет показываться уже интро. Правда, на нем все и закончится, поскольку что делать после отображения интро, мы программе

пока не сказали. Исправляем этот недостаток – у каждого элемента проекта есть три «кнопки» (кроме меню, у которых их четыре): слева находится << *(prev)* – это говорит о том, куда переходить из текущего элемента при нажатии кнопки *back/rev/previous*, справа >> *(nxt)* – куда переходить по нажатии *forward* либо по окончании воспроизведения текущего элемента, и сверху находится ^ *(ret)* – что делать при выборе *Return*. Так что мы «хватаем» интро за кнопку >> и перетягиваем линк на главное меню (если интро нет, то главное меню связываем, естественно, с включением плеера).





Теперь нужно связать меню с остальными элементами диска, в которые можно «попасть» из него, – т. е. с меню выбора эпизода (если таковое есть), воспроизведением фильма, показом слайд-шоу или каких-либо бонусов. Для этого захватываем меню за нижнюю кнопку (*cmd*) и тянем связь к нужному элементу. После того как вы отпустите кнопку мыши, появится окно с меню – от вас требуется указать его пункт, по выбору которого будет происходить переход по только что установленной связи. Да, если фильм разбит на эпизоды, придется еще и указать, с какого именно места начинать показ.

Покончив со связями, нужно проверить, правильно ли они установлены: не забыт ли где-то переход по нажатии return или, может, вперед/назад для какого-либо из пунктов меню ведет «не туда» (кстати, чуть не забыл предупредить: меню лучше всего зацикливать на себя – т. е. переход «вперед» осуществлять на это же меню, а не на следующее) и т. д. Поскольку к концу работы над проектом *Storyboard Area* начинает представлять собой хаотическое нагромождение цветных линий (24), лучше не пытаться разобраться во всей этой паутине, а начать «тестирование» диска. В окне предварительного просмотра в левом нижнем углу панели управления есть Красная кнопка *Simulation On/Off*: нажимаем ее, затем *Play* – это запустит воспроизведение диска – и последовательно перебираем все возможные варианты действия будущего зрителя (на отставание звука от видео внимания не обращаем, это так и должно быть).

После исправления всех найденных ошибок выходим из «симуляции» и записываем готовый диск – вставляем болванку в привод и нажимаем крайнюю правую кнопку *Make Disc...* на верхней панели инструментов, в появившемся меню помечаем все пункты (*Create DVD Video Files, Create Disc Image File, Write to Device*) и жмем *Start*. Кстати, если по каким-либо причинам ReelDVD отказывается записывать диск (я о таком, правда, не слышал, но мало ли что), можно ограничиться только первым пунктом (*Create DVD Video Files*) – в этом случае программа создаст две папки AUDIO_TS и VIDEO_TS со всеми необходимыми файлами, которые затем можно будет записать на диск с помощью, например, *Nero Burning Rom* (выбрав в меню типа диска *DVD-Video*).

Вот и все, на этом работа над диском заканчивается, и результат многочасовых (или даже многодневных) страданий у компьютера можно вставлять в бытовой DVD-плеер и хвастаться перед друзьями.

Prestigio*
МОБІЛЬНІ КОМП'ЮТЕРИ І LCD-МОНІТОРИ
Hi Tech - Hi Style
ВИСОКИЙ СТИЛЬ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
DISTRIBUTED BY ** ASBIS®
www.asbis.com.ua
**АСБІС - офіційний дистрибутор
НОУТБУКИ:
Валтек ...... (044) 229-8615
Діавест ..... (044) 455-6655
МДМ .... (044) 464-7777
Спін Вайт . (044) 242-3199
МОНІТОРИ:
АТ-комп ... (0612) 13-1600
Віола .... (044) 515-2628
Діавест .... (044) 455-6655
Інтервест . (062) 335-2347
Корифей .. (044) 451-0242
Ліана .... (0432) 52-3027
Неолоджик . (048) 728-3728
НЕП .... (062) 381-0060
Протон .... (0642) 61-0999
РИМ 2000 .. (0562) 360-300
Санторин ... (0562) 370-6948
Спін Вайт ... (044) 242-3199
Стек-комп'ютер .... (0322) 403-434
Техніка для бізнесу . (0322) 989-500
ТіД .... (0482) 375-222
Флеш .... (062) 381-7600
Цифровий світ .... (044) 230-8700
Сервісний центр: Епос (044) 462-5268
* ПРЕСТИЖІО



Вопросы и ответы

Я конвертировал MP3-файлы из 128 Kbps в 320 Kbps с помощью dBpower AMP Music Converter 10 RC1 ДПК-11 (некуда было место на диске девать:)) Потом, по некоторым причинам, я 320 килобит в секунду переконвертировал в 32 килобита (срочно понадобилось место на диске). Качество, естественно, значительно ухудшилось. Когда место освободилось, я решил снова сделать 320. Сделал, dBpower показывает 320 килобит, но качество звука осталось таким же плохим, как при 32 килобитах. Переустановка dBpower не помогает.

Хотелось бы услышать конструктивные предложения.

Вопрос на форуме

К сожалению, получить качество прежнего уровня не получится. Вы, между прочим, должны были заметить, что при повышении потока до 320 Kbps оно также не улучшилось. Дело в том, что «додумать» или «допеть» недостающие детали аудиозаписи, потерянные при понижении потока, не способна ни одна программа – все они работают только с теми данными, которые есть. Поэтому, когда вы снизили качество записи до 32 Kbps, вы уничтожили часть информации. И восстановить эти данные, не имея исходных файлов, теперь невозможно.

Так, кстати, поступают многие наши пираты, выпуская DVD-игры на двух-трех компакт-дисках: уменьшают поток аудио- и видеозаписей в игре, значительно ухудшая при этом их качество.

Здравствуйте, уважаемая редакция ДПК.

Купил ДПК с диском, хотел посмотреть бои «Забытых сражений», разархивировал в папку records, где все записи, но при запуске игра выдает Track file «Records/quick0000.ntrk» version is not supported. Помогите.

Арсений, вопрос по e-mail

Уважаемый Арсений, обратите, пожалуйста, внимание на патч к «Забытым сражениям» 1.21, который находится на том же диске, что и записи. Обратили?

Теперь установите его.

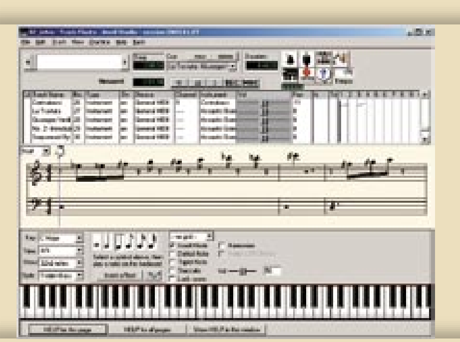
Все, можете спокойно наслаждаться боями.

Делаем полифоническую мелодию звонка для телефона

Полифонические мелодии вызова для современных телефонов вполне можно делать самостоятельно – это совсем несложно. Зачастую только так удается получить любимую композицию, особенно, если она не относится к хитам сезона. Все, что нам для этого понадобится, – компьютер, программа для редактирования MIDI (мы выбрали Anvil Studio за бесплатность и простоту использования) и конвертер мелодий для тех телефонов, которые не могут воспроизводить MIDI.

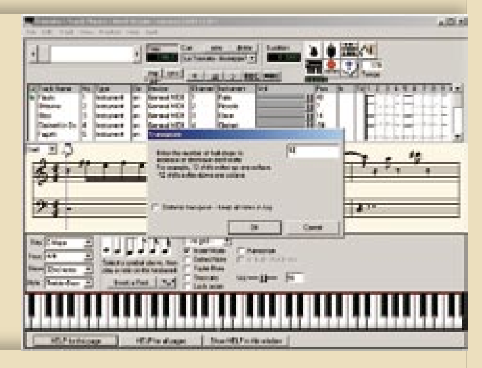
1 **Ищем в Internet нужную мелодию. Проще всего сделать это, посетив один из архивов MIDI-композиций, например, *www.miditown.com*. Классическую музыку можно найти в большом ассортименте по адресу *www.classicalarchives.com*. Если желаемой мелодии на таких сайтах нет, придется искать, например в Google (*www.google.com*), задав в поисковой строке фразу +*<название композиции>* +*midi*. Караоке-версии песен для изготовления звонков не подходят, так как дорожки, содержащей мотив, в них обычно нет.**





2 **Загружаем MIDI-файл в Anvil Studio. Первым делом вырезаем необходимый фрагмент мелодии (останавливаем прослушивание в нужном месте, выполняем команду *File → Truncate Song → Delete from Start to current position*, затем определяем конечную точку, останавливаем воспроизведение и выполняем команду *File → Truncate Song → Delete from current position to End*). Сразу удаляем пустые треки, заголовки которых аранжировщики используют в роли «подписей» (в нашем примере – треки с № 27 и выше).**

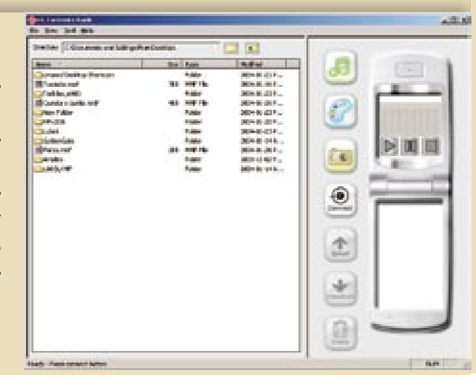
3 **Оптимизируем MIDI-файл. Прослушивая мелодию, стараемся постепенно удалить как можно больше треков, некритичных для восприятия. По возможности избавляемся от дорожек со сложными аккордами и ансамблей струнных или духовых инструментов, которые обычно сильно хрипят при воспроизведении на телефоне. Нередко желательно транспонировать партию солирующего инструмента на октаву выше (*Track → Transpose → Entire Track*) – это улучшит слышимость звонка в шумной обстановке.**





4 **Если телефон проигрывает мелодии звонка в формате MIDI (Nokia, Motorola, Siemens), то переходим к загрузке полученного файла в аппарат (шаг 5). Если же ваша модель работает со SMAF-полифонией (а это все трубки Samsung и LG), то понадобится еще конвертация файла из MIDI в MMF. Для этого запускаем программу PsmPlayer, открываем в ней обработанную нами композицию и выполняем команду *File → Create SMAF → SMAF 40 chords* или *SMAF 16 chords* для 40-голосной и 16-голосной полифонии соответственно.**

5 **Подключаем телефон к компьютеру, открываем программу-редактор настроек аппарата и загружаем MID- или MMF-файл в память устройства. В нашем случае использовался телефон LG G7050 и для него программа LG Contents Bank. В ней мы указали путь к файлам мелодий на ПК, перешли в окно их загрузки, выделили нужный файл и нажали на кнопку *Download*. Такой же порядок операций, отличающийся лишь названиями команд, характерен для большинства других моделей телефонов и программ.**



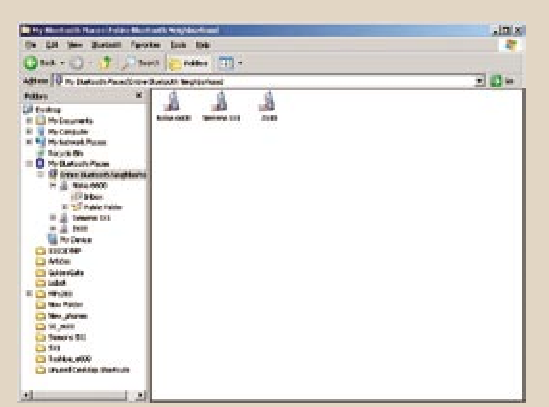
Подключаем мобильный телефон к компьютеру через Bluetooth

Bluetooth – наверное, самый удобный на сегодня интерфейс для обмена данными между мобильным телефоном и ПК, ведь с его помощью для этих операций даже не нужно доставать телефон из кармана или сумки.

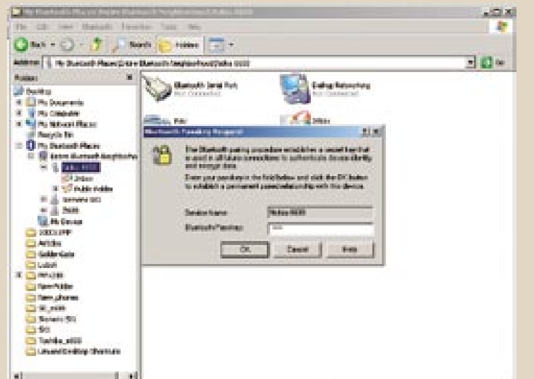
Подсоединение большинства моделей телефонов к большей части адаптеров для ПК, встроенных или подключаемых, происходит почти одинаково. Варьироваться могут только формулировки команд в оболочках различного происхождения. Команды включения *Bluetooth* и «спаривания» устройств также зависят от модели мобильного телефона, но обычно они находятся в меню *Соединения (Connections)* или *Установки (Settings)*.

1 **Первым делом включаем в телефоне адаптер Bluetooth, который обычно отключен по соображениям экономии электроэнергии. В нашей Nokia 6600 мы выбрали в меню команду *Connect. -> Bluetooth* и установили для соответствующей опции значение *On*.**

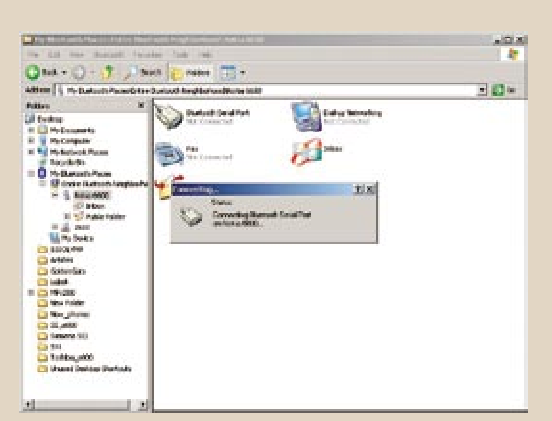




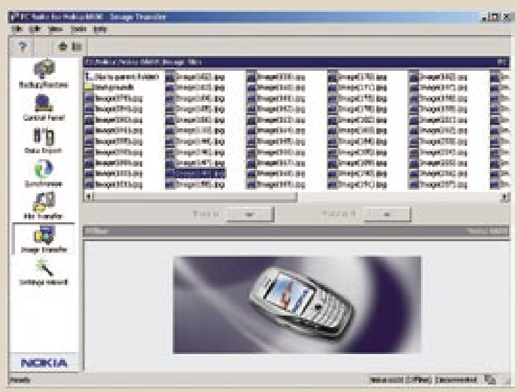
2 **Открываем появившийся после инсталляции Bluetooth-адаптера апплет *My Bluetooth Places* в Windows. Выбираем из главного меню окна команду *Search for devices* (иногда *Discover devices*) или нажимаем на соответствующую кнопку.**



3 **Устанавливаем партнерство между ПК и телефоном. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши на пиктограмме телефона, выбираем из меню команду *Pair device*. Далее вводим пароль для соединения и затем тот же пароль пишем в строке запроса на телефоне.**



4 **Активируем виртуальный COM-порт для Bluetooth-соединения. С этой целью открываем пиктограмму телефона в *My Bluetooth Places* и дважды щелкаем на иконке *Bluetooth Serial Port*. Происходит соединение, и выводится информационное окно с номером виртуального COM-порта.**



5 **Теперь запускаем на ПК программу синхронизации с телефоном, которая должна «увидеть» аппарат. С ее помощью можно синхронизировать контактную и календарную информацию, записывать в телефон мелодии звонка и выгружать фотографии.**

Раньше у меня был установлен Windows 98, и никаких проблем не было. Теперь инсталлирован Windows XP Pro. По завершении работы компьютер полностью выключается, но через некоторое время (около часа) сам включается. Какую опцию нужно отключить, чтобы компьютер не включался?

Николай Велигорский, вопрос по e-mail

Во-первых, вполне вероятно, что вы задаете не команду выключения (*Shut down*), а переводите компьютер в режим ожидания (*Stand by*). В этом случае система сохраняет все данные в памяти, однако функционирует при пониженном энергопотреблении и все еще реагирует на движение мыши и нажатия клавиш. Поэтому, случайно задев рукой стол, вы рискуете снова включить компьютер.

Второй причиной может являться настройка BIOS, позволяющая машине запускаться при совершении событий, как то: входящий телефонный звонок, команда по локальной сети, нажатие комбинации клавиш. Если ПК оснащен модемом, он может автоматически загружаться каждый раз, когда кто-то звонит вам по телефону.

И в-третьих, ваш компьютер, возможно, собирается захватить весь мир, организовав восстание машин, пока Арнольд Шварценеггер занят политикой.

У меня стоит Windows XP, и я инсталлировал игру Need For Speed Underground, но, когда я ее запускаю, пишется такая ошибка: «Приложение не удалось запустить, поскольку d3d9.dll не был найден. Повторная установка может исправить эту проблему». Я переустановил игру, но это мне ничего не дало. Скажите, что мне делать? Заранее спасибо.

Вопрос по e-mail

Пиратская версия игры вас, похоже, бесстыдно обманула. Файл d3d9.dll является частью DirectX 9.0, устанавливаемого вместе с лицензионной копией любой современной игры, включая Need for Speed: Underground. На пиратских поделках «два в одном» его, разумеется, нет, и потому переустановка игры не помогает.

Зато помогает ДПК-CD. Возьмите со свежего диска дистрибутив DirectX 9.0 и установите его – должно сработать. А пока он инсталлируется, поклянитесь на журнале «ДПК», что больше не будете покупать пиратские версии.

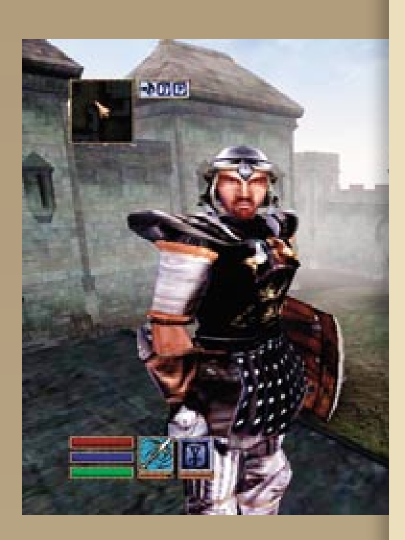
У меня Laptop Samsung (P-4 1.6 GHz ОЗУ 128mb). Я установил Win XP, игры у меня шли относительно нормально (не глючит, не тормозит), потом решил удалить Morrowind, Homeworld. Через месяц я установил заново Morrowind, и он начал невыносимо тормозить – по 2 часа зависать. Я установил Homeworld – тоже глючит, потом установил Morrowind на другой PC – не глючит. Я подумал, что мой Win накрылся. Скачал ваш материал из ссылки 7781 и так, как там написано, установил Win 98, все драйверы, а после – игры. Не помогло – тормозят. Что делать?

Олег Волков, вопрос по e-mail

Извините, но лично мне очень сложно поверить, что под Windows XP на компьютере со 128 MB памяти Morrowind работал без «тормозов». Эта игра умудряется занимать весь доступный (и недоступный) объем памяти и тормозит даже на ПК с 512 MB PC3200. Да и, откровенно говоря, сама операционная система должна функционировать у вас довольно медленно.

Возможно, вы играли, установив самые минимальные настройки графики и детализации, а теперь решили их увеличить? Тогда, естественно, игры стали работать не так быстро. Есть вероятность того, что на системном диске у вас оказалось меньше места – это тоже может быть причиной проблемы. Стоит также попробовать инсталлировать Windows XP заново, но даем гарантию, что с Morrowind такой шаг никак не поможет, а вот Homeworld (если речь идет о первой части) заработает как миленький.

Кстати, никому в мире еще не удалось заставить Morrowind функционировать стабильно. Но свежие патчи все же установите.



Как узнать адрес провайдера обидчика

Очень часто молодые посетители сайтов, пользователи ICQ и чатов, впервые попавшие в Сеть, считают себя неуязвимыми хакерами и практически повелителями Internet. Они позволяют себе хамить другим пользователям, быть назойливыми, выражаться нецензурно в полной уверенности, что останутся безнаказанными. Ну что ж, Кевин Митник тоже так думал.

Помните знаменитый анекдот об онлайновом общении Президента с гражданами страны через Internet? На всякий случай повторим:

Вопрос: *И не лень тебе, Лёнчик, отвечать на вопросы анонимных пользователей?*

Ответ: *Специально для Андрея Ивановича Петрова, IP-адрес: 123.456.768.90, провайдер Beenet, проживающего в городе Горловка, улица Строителей, дом 17, квартира 35, отвечаю: «Нет, Андрюша, не лень!».*

К сожалению, используя законные каналы, вы не сможете узнать домашний адрес своего обидчика с такой же точностью. Но это вам и не нужно – достаточно выяснить координаты его провайдера, а уж тот разберется с идиотом на месте.

Список форумов GAMEMAG

Информация

IP адрес для этого сообщения

62.65.196.142 [15 Сообщения]

Пользователи, писавшие с этого IP

Tommy [15 Сообщения]

Другие IP адреса с которых писал этот пользователь

62.65.196.91 [306 Сообщения]
62.65.200.21 [272 Сообщения]
62.65.247.4 [269 Сообщения]
62.65.199.3 [232 Сообщения]
62.65.202.32 [206 Сообщения]

1 **Первым делом необходимо определить IP-адрес обидчика. Для этого можно воспользоваться функцией просмотра IP на форуме (если вы модератор) или в ICQ.**



2 **Далее переходим к адресу *www.ripe.net* и щелкаем по ссылке who is – это онлайновая база, показывающая привязку адресов к провайдерам.**

Ripe NCC

Query the RIPE WhoIs Database

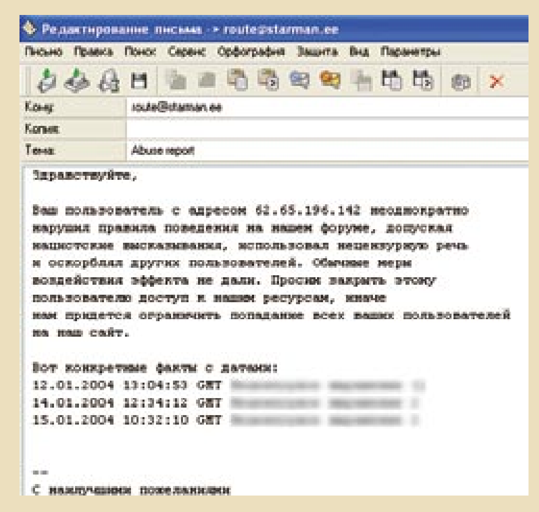
Search for 62.65.196.142 Search Reset Form

Advanced search

3 **Вводим в окно поиска известный нам адрес обидчика и нажимаем кнопку *Search*. Система выдаст данные провайдера, которому принадлежит этот адрес.**

```
role:       Starman Internet
address:    Starman Internet AS
address:    Akadeemia tee 28
address:    12618 Tallinn
address:    Estonia
phone:      +372 677 9933
fax-no:     +372 677 9921
e-mail:     abuse@starman.ee
e-mail:     ripe@starman.ee
```

4 **Теперь вы знаете всю контактную информацию искомого провайдера. В данном случае нас в первую очередь интересует e-mail, хотя можно позвонить и по телефону, а если обидчик живет в вашем городе, заявиться к провайдеру лично.**



Редактирование письма - route@starman.ee

Кому: route@starman.ee
Копия:
Тема: Abuse report

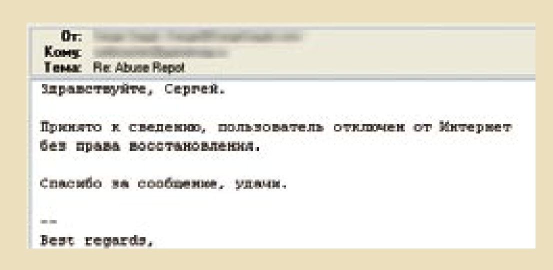
Здравствуйте,

Ваш пользователь с адресом 62.65.196.142 неоднократно нарушил правила поведения на нашем форуме, допуская нецензурные высказывания, используя нецензурную речь и оскорбляя других пользователей. Обычные меры воздействия эффекта не дали. Просим закрыть этому пользователю доступ к нашим ресурсам, иначе нам придется ограничить попадание всех ваших пользователей на наш сайт.

Вот конкретные факты с датами:
12.01.2004 13:04:53 GMT
14.01.2004 12:34:12 GMT
15.01.2004 10:32:10 GMT

--
С наилучшими пожеланиями

5 **Осталось составить письмо, где следует описать все нарушения, допущенные обидчиком, с указанием точного времени этих событий и IP-адреса, с которого они совершались. Если адреса разные, укажите их все.**



От:
Кому:
Тема: Re: Abuse Repot

Здравствуйте, Сергей.

Принято к сведению, пользователь отключен от Интернет без права восстановления.

Спасибо за сообщение, удачи.

--
Best regards,

6 **Вуаля – если провайдер зарегистрирован не на Каймановых островах, он, несомненно, ответит на ваш запрос и решит проблему. Если обидчик использовал «карточный» счет, скорее всего, он будет отключен от Internet. Контрактный пользователь может получить строгий выговор от администратора.**

Все возможности Google

Сергей Галёнкин 

Уважаемые читатели. Каждый месяц мы вынимаем из своего почтового ящика для вопросов (*ask@itc.ua*) полторы тысячи сообщений вида: «Где скачать программу XXX?» или «Откуда взять патч для YYY?». Поэтому сегодня мы проведем краткий инструктаж для тех из вас, кто еще не знает о существовании поисковых систем вообще и Google в частности. Повторяйте вместе с Бартом: «I will use Google before asking dumb questions». Отлично. Еще раз: «I will use Google before asking dumb questions». Замечательно.
А теперь немного о том, как именно использовать Google, чтобы потом не задавать глупых вопросов.

1. Что такое XXX?

Специально для ответа на такие вопросы в Google имеется функция define. Просто наберите *define: термин* и вам станет известно, что именно думают всевозможные сетевые ресурсы об этом определении. Например, чтобы узнать, что значит аббревиатура HDTV, напишите в окне поиска *define: HDTV*. А для того чтобы понять назначение флэш-памяти, используйте строку *define: flash memory*.

2. Как раздобыть адрес моего любимого певца/актера/хакера?

Google автоматически ищет домашние адреса и телефоны лиц, проживающих в США, если запрос составлен правильно. Наберите, например, George Bush, Texas и увидите адреса всех ковбоев со знаменитым именем. Есть ли в этом списке оба американских президента, мы не знаем. Не проверяли. Впрочем, большинство актеров давно убрали из него свои данные.

3. Как узнать название по штрихкоду?

Просто наберите цифровой код, написанный под полосками в Google. Все! Если код правильный, первой ссылкой будет значиться краткое описание товара в базе. Учтите, что это справедливо только для товаров, которые продаются в США. Так что код любимого печенья фабрики «Большевичка» можете не пробовать.

4. Как найти что-то на сайте, на котором нет поиска?

Вы уже знаете ответ: зайдите в Google. В строке поиска наберите *ключевые слова site:www.адрессайта.com*. Например, *тест мониторов site:www.itc.ua*. Впрочем, как раз на itc.ua нормальный поиск есть и без этого, но для других, менее качественных, сайтов это вам наверняка пригодится.

5. Откуда всякие хамы узнали о моей Web-страничке?

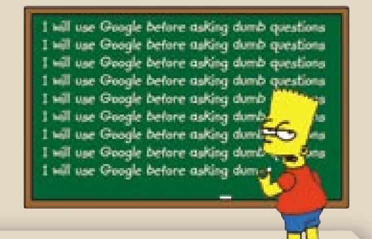
Возможно, что и из Google. А может быть, ссылку на ваш ресурс опубликовали в каком-нибудь известном сетевом издании в рубрике «Курьезы». В любом случае, это можно узнать, набрав в Google *link:www.мой_сайт.com*. Это выдаст список всех ссылок на ваш сайт, известных поисковой системе.

6. Сколько стоит YYY?

Перейдите к сайту *froogle.google.com* – это поисковая система по онлайновым магазинам. Наберите в ней название товара, который вы ищете, например HP Ipaq H1940, и получите список ссылок на онлайновые магазины, его продающие. Вместе с ценами, естественно.

7. Сколько будет... А в римских цифрах?

Если у вас до сих пор нет инженерного калькулятора, не расстраивайтесь – Google заменит и его. Благо, ему доступны не только простые выражения вроде: *G*(6e24 kg)/(4000 miles)^2*, но и более сложные, например: *speed of light/ speed of sound*. Что, кстати, дает 880 991.09 на уровне моря.



«О частоте и производительности»

Часто просматривая Ваши советы по апгрейду, вижу, что Вы недолюбливаете платформу Celeron Tualatin, советуете Athlon. Я начинал в 1999 г. с Pentium II 350, после Pentium III 450, затем Celeron Tualatin 1100 – это был самый большой выигрыш в производительности после разгона до 1.43 (133 MHz). А вот когда поставил Athlon Barton 2500, то VirtualDub стал работать медленнее, хотя 3D Mark показывает больше баллов, да и блок питания 300 Вт сильнее греется. Через 3 дня заменил на Pentium 4 2400 (800), ASUS P4P800 – блок питания греться перестал, но особого выигрыша не вижу.
Я в основном работаю с видео. Может, программы не способны работать быстрее?

Платформа	Время просчета теста в Adobe Premiere	Стоимость платформы, $
Pentium III 450 (bx440)	4 мин 36 с	~50
Tualatin 1100 (i815)	2 мин 54 с	~80
Barton 2500 (kt600)	2 мин 42 с	~170
Pentium 4 2400 (i865pe)	2 мин 11 с	~280

Видеокарта одна и та же, тест – mov в dv, + Boris3, Hollywood FX 4.6, Canopus, фильтры.

Сергей Вуец, вопрос по e-mail

Во-первых, по поводу выбора платформы. Мы не «недолюбливаем» Celeron Tualatin – просто в каждом конкретном случае советуем процессор, оптимальный для выполнения определенных задач, и если говорить о компьютерных играх и офисной работе, то часто рекомендуем Athlon. Но для видеомонтажа он не всегда является оптимальным решением.

Во-вторых, реальная производительность современных компьютеров не прямо пропорциональна их частоте. То есть при повышении частоты в три раза скорость выполнения операций может возрасти лишь в полтора-два раза. Это объясняет такой незначительный прирост быстродействия при переходе с Tualatin на Pentium 4.

В-третьих, у вашей системы, возможно, имеется узкое место помимо процессора. Например, вы ничего не сообщили о скоростных характеристиках своего жесткого диска или объеме и частоте оперативной памяти – а зачастую именно они не позволяют компьютеру работать на полную мощность.

Что касается низкого результата Barton 2500 в Adobe Premiere и Virtual Dub, то он частично связан с оптимизацией данных продуктов под платформу Intel. Конечно, это не объясняет столь малый прирост при переходе с Tualatin – мы считаем, что причиной тому может быть некорректная настройка BIOS или проблемы с HDD.

Недавно я купил себе ЖК-монитор Sony X93 (19 дюймов), и после его подключения начались проблемы с качеством изображения (на черном фоне в фильмах присутствуют цветные разводы (квадратики) и все изображение расплывается). Я поменял видеокарту с Voodoo Banshe на ATI Radeon 9600, но проблема осталась. Как решить эту проблему?

Вопрос по e-mail

К письму было приложено несколько снимков изображения на экране. Можете не беспокоиться – судя по ним, с компьютером абсолютно все в порядке. Цветные разводы, присутствующие на черном фоне в фильмах, вызваны низким качеством видеозаписи – они видны и на наших мониторах тоже. Вы пытаетесь смотреть на большом и дорогом экране отвратительные DivX-версии фильмов, обладающие массой таких артефактов. Когда у вас был монитор поменьше, этой проблемы вы просто не замечали.

Есть два выхода из сложившейся ситуации – либо купить дешевый ЭЛТ-дисплей (15") специально для просмотра фильмов, либо перейти на DVD. Как правило, качество записей на двухслойных DVD вполне удовлетворяет даже придирчивых пользователей.

Если и это вас не устроит, попробуйте HDTV-издания. «Властелин Колец» в разрешении 1920×1080 выглядит просто замечательно. Такое качество даже перекроет возможности вашего монитора.

Я слышал, что можно перезаписывать обычные болванки. Есть для этого прога. Мой знакомый ей пользовался и говорит, что она, в принципе, эффективна, но на пару перепрожигов. Может, кто-нибудь знает, где такую можно скачать. Буду очень признателен!!

Вопрос на форуме

Да, разумеется, можно. Существует специальный программный комплекс для совершения недокументированных действий над аппаратно-программной частью компьютера. Помимо перезаписи CD-R (и даже обычных CD-ROM), в комплект также входят взломщик Internet, перепрошивка старых версий процессоров Pentium II до Pentium III и Pentium 4, утилита для печати в цвете на черно-белых принтерах и возможность фотографировать с помощью дисплея.

Специально для наших читателей мы поместили его в скрытый раздел нашего компакт-диска, который можно прочитать только в пятидюймовом дисководе. Это, кстати, еще одна недокументированная функция. Удачи.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ











РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ







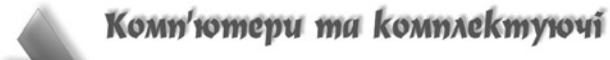
www.itc.ua/dpk





КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Комп'ютери та комплектуючі



АПРЕЛЬ

Celeron 1.7/256Mb/HDD 40Gb/Video 64Mb/FDD/CD-ROM 289
Athlon 1.8/256Mb/HDD 40Gb/Video 64Mb/FDD/CD-ROM 320
Pentium4 2.6/256Mb/HDD 80Gb/Video 64Mb/FDD/CD-ROM 415

Широкий вибір принтерів, сканерів, модемів за спеціальними цінами.

Монітори 17" від 110 у.о.

Продаж у кредит на 24 місяці. Перший внесок - 5%.

Київ, вул. Індустріальна 27, 11 поверх







КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ





КОМП'ЮТЕРИ

БУДЬ-ЯКОЇ КОНФІГУРАЦІЇ

Комплектуючі надійних виробників: монітори, периферія, ліцензійне ПО, акустика, HI-FI та офісна техніка

Формуємо дилерську мережу у регіонах

КРАЩЕ співвідношення ціни та якості!

м. Київ, Харківське шосе 144а, 2 пов.

ООО «КСАНТЕН» Тел. (044) 564-56-32

e-mail: xanten@ua.fm www.xanten.com.ua

www.itcpublishing.com

ЦИФРОВОЕ ФОТО



Цифрові, системні фото та відеокамери, аксесуари, картки пам'яті, фото-принтери, сканери, слайд-сканери. Консультації. Доставка по Києву та Україні. Кредит.





Nikon	Canon	Olympus
		E1............1999 у.о.
D 100.... 2099 у.о.	EOS 300D...1189 у.о.	C 5000.....425 у.о.
5700.......985 у.о.	EOS 10D.....1950 у.о.	C 5050.....650 у.о.
5400......825 у.о.	G 5...............785 у.о.	C 5060.....725 у.о.
4300......469 у.о.	S 50 ....590 у.о.	C 50.........445 у.о.
3700......509 у.о.	IXUS 400......495 у.о.	C 4000.....353 у.о.
3100......354 у.о.	IXUS I..........415 у.о.	C 350.......260 у.о.
2100......258 у.о.	A 60............259 у.о.	C 750.......515 у.о.
2500......265 у.о.	A 70............369 у.о.	C 740.......397 у.о.
SQ.........398 у.о.	A 80............465 у.о.	mju 400....399 у.о.

OLYMPUS, MICROTEK, PENTAX, Canon, WACOM, UMAX, SONY, EPSON, Konica, Nikon

РАЗНОЕ



INTERNET





СЕТИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ

БЕЗДРОТОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

www.ntema.kiev.ua e-mail: n@ntema.kiev.ua

Ntema

БЕЗДРОТОВЕ ОБЛАДНАННЯ
БЕЗДРОТОВИЙ ІНТЕРНЕТ
БЕЗДРОТОВІ ПРОЕКТИ
БЕЗДРОТОВІ МЕРЕЖІ

внутрішні та зовнішні рішення

Windows, FreeBSD, Linux, UNIX

Intersil
Prism 2.0
Prism 2.5
Prism 3.0

100 мВт
200 мВт
500 мВт

АНТЕНИ, АКСЕСУАРИ, ПРОВІД ТА ІНШЕ

Дозвіл Держкомзв'язку №10.4-1323 від 10.04.2003

Сертифіковано в Україні в реєстрі № UA1.030.35028-03 від 30.04.2003

467-17-54, 467-17-95
205-49-42, 205-49-44



1 МАРТА 1989

В Исландии после 75 лет запрета ослаблены ограничения на импорт, производство, продажу и потребление пива. С тех пор исландцы отмечают годовщину этого события – День пива. Празднования проходят в ресторанах, пабах и клубах Рейкьявика.

www.visitreykjavik.is

2 МАРТА 1634

В Бердичеве заложен краеугольный камень в основание стены монастыря Босых Кармелитов. Строительство завершили в 1642 г. По решению российских (1886 г.) и советских (1926 г.) властей монастырь закрывали, но в 1992 г. он возобновил работу.

mycastles.narod.ru/be.html





6 МАРТА 1934

В Одессе в семье врачей родился Михаил Жванецкий. После окончания Одесского института инженеров морского флота он работал в порту, затем писал для Ленинградского театра миниатюр Аркадия Райкина, а впоследствии сам стал выступать на эстраде.

www.jvanetsky.ru

10 МАРТА 1959

Жители Лхасы собрались около дворца далай-ламы и потребовали от Китая вывести войска из Тибета и признать его независимость. Армия жестоко подавила восстание: только в Лхасе были убиты 87 000 тибетцев, а далай-лама отправился в изгнание в Индию.

www.skyman.ru/~lotos/

11 МАРТА 2005

Состоится премьера фильма «Роботы». Над картиной, создаваемой по технологии CGI (Computer Generated Imagery – генерируемое компьютером видеоизображение), работает студия Blue Sky. В 2002 г. она выпустила фильм «Ледниковый период».

www.blueskystudios.com

12 МАРТА 1974

В Японию привезли Хироо Оноду (р. 1922). 30 лет (с 1944 г.) лейтенант партизанил на Филиппинах и нападал на полицию, принимая ее за американские войска. Он не знал, что война с США закончилась, и покинул джунгли только по приказу своего командира.

www.wanpela.com/holdouts

13 МАРТА 1989

Вспышка на Солнце привела к магнитной буре, из-за которой канадская провинция Квебек на 9 часов лишилась электроэнергии, НАСА на несколько дней потеряла контроль над космическими аппаратами, а северное сияние наблюдалось даже вблизи Лондона.

www.borealis2000.com

18 МАРТА 1909

Датчанин Эйнар Дессо с помощью коротковолнового передатчика связался с отделением почтовой службы, находящейся на расстоянии 6 миль, что стало первым выходом в эфир радиолюбителя. Сегодня этим для собственного удовольствия занимаются более 3 млн. человек.

uarl.com.ua

19 МАРТА 1474

В Венеции принят первый в истории закон о патентах. В 1624 г. интеллектуальную собственность законодательно защитили в Англии, в 1790 г. – в США, в 1791 – во Франции. Большинство стран Европы приняли национальные патентные законодательства в XIX веке.

www.copyright.ru



22 МАРТА 1994

Около Междуреченска разбился Аэробус А-310, принадлежащий российской авиакомпании. Находившийся за штурвалом сын первого пилота создал нештатную ситуацию, и судно вошло в штопор. Экипажу почти удалось вывести самолет, но на малой высоте он врезался в сопку.

posadki.net

23 МАРТА 1779

Астроном Эвард Пигот (1767–1807) открыл галактику Черный Глаз, удаленную от Земли на 19 млн. световых лет. Всего через 12 дней это звездное скопление независимо от Пигота открыл Иоганн Боде (1747–1826). Приоритет Пигота был установлен только в 2002 г.

astrophoto.chat.ru

24 МАРТА 1999

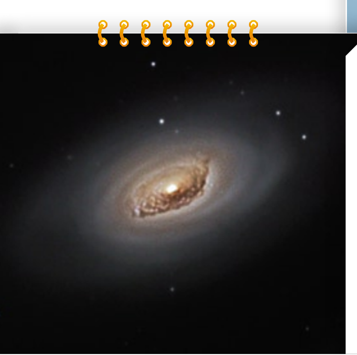
В одном из лучших кинотеатров Лос-Анджелеса – Mann's Village Theatre – состоялась премьера фильма братьев Вачовски «Матрица». 31 марта картина вышла в американский прокат: ее показали боле 2700 кинотеатров по всей стране.

www.enterthematrixgame.com
keanuweb.com

27 МАРТА 1899

Гульельмо Маркони (1874–1937) провел первый международный сеанс беспроводной связи между Англией и Францией. С помощью радиосигнала сообщение, закодированное азбукой Морзе, передавалось через пролив Ла-Манш на расстояние 56 км.

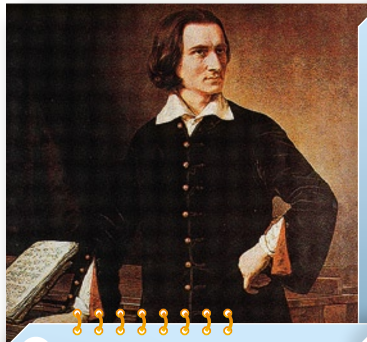
www.proradio.org.ua



28 МАРТА 1999

Центр защиты национальной инфраструктуры (подразделение ФБР) призвал пользователей компьютеров к бдительности в связи с эпидемией макровируса Melissa. После заражения компьютер рассылал по e-mail инфицированные сообщения и поражал другие машины.

www.viruslist.com



3 МАРТА 1899

Судно «Метьюз» столкнулось с плавучим маяком Ист Гудвин, оснащенным радиостанцией. Впервые в мире с борта маяка были переданы сигналы бедствия, которые приняли на берегу. Благодаря радиосвязи спасательную операцию провели своевременно.

earlyradiohistory.us

4 МАРТА 1784

Указом Людовика XVI (1754–1793) была учреждена комиссия для оценки деятельности врача Франца Месмера (1734–1815), разработавшего и применявшего на практике теорию «животного магнетизма». Впоследствии воздействие Месмера на больных назвали гипнозом.

psy.rin.ru

5 МАРТА 1934

Экипаж самолета АНТ-4 обнаружил лагерь участников рейса Мурманск–Владивосток и спас 12 женщин и детей. Люди покинули затертый льдами пароход «Челюскин», не приспособленный для походов в Арктику, но отправленный туда советским правительством.

arcticcircle.uconn.edu

7 МАРТА 1824

Ференц Лист (1811–1886) впервые выступил с концертом в Париже и имел большой успех. Он начал сочинять музыку в восемь лет, а с девяти – давать концерты. В 1825 г. юного музыканта пригласили в Виндзорский замок играть перед королем Георгом IV (1762–1830).

www.classical.net

8 МАРТА 1974

«Вояджер-1» передал на Землю изображение спутника Юпитера Ио. Специалист НАСА по звездной навигации Линда Морабито, изучив снимки, заметила на поверхности спутника выступ. Так было зарегистрировано первое внеземное извержение вулкана.

www.solarviews.com

9 МАРТА 1999

Вице-президент США Альберт Гор (р. 1948) в интервью каналу CNN сообщил, что он принимал участие в создании Internet (имея в виду свои законодательные инициативы развития Сети). Пресса интерпретировала заявление более широко и обвинила Гора во лжи.

www.sethf.com/gore/



14 МАРТА 2004

В США празднуют день числа π – «Happy Pi Day». Главные мероприятия начинаются 14 марта (3.14) в 1:59. Люди, не придерживающиеся американского формата записи дат, отмечают этот праздник 22 июля. Они объясняют свое решение тем, что π приближается дробью 22/7.

www.joyofpi.com

15 МАРТА 1929

Опубликована статья Эдвина Хаббла (1889–1953), изменившая представления ученых о Вселенной. Американский астроном открыл, что галактики разлетаются со скоростью, пропорциональной расстоянию между ними, а наша Вселенная расширяется.

www.astronet.ru

16 МАРТА 1689

По указу короля Вильгельма III Оранского (1650–1702) создан Королевский валлийский стрелковый полк. Его ни разу не расформировывали и не объединяли с другими подразделениями. Полк участвовал практически во всех военных кампаниях Британской империи.

www.rwfmuseum.org.uk

17 МАРТА 1934

М. Л. Олифант, П. Хартек и Э. Резерфорд опубликовали в журнале Nature небольшую заметку о способе получения изотопа водорода – трития – путем трансмутации. Это открытие наряду с другими достижениями в ядерной физике позволило создать водородную бомбу.

www.infoatom.ru

20 МАРТА 1809

В Великих Сорочинцах родился Н. В. Гоголь-Яновский (ум. 1852). Будущий писатель вырос в атмосфере украинского села и в первом сборнике рассказов «Вечера на хуторе близ Диканьки» отразил колорит и особенности жизни в Малороссии.

hronos.km.ru/biograf/gogol.html

21 МАРТА 1999

Воздушный шар Breitling Orbiter 3, управляемый Бертраном Пиккаром и Брайаном Джонсом, приземлился на юго-востоке Египта. Пилоты завершили первый в истории воздухоплавания беспосадочный перелет на аэростате вокруг Земли, длившийся 20 суток.

www.breitling-orbiter.ch

25 МАРТА 1419

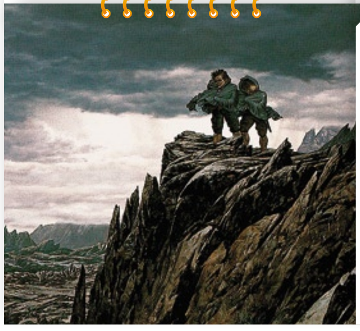
Согласно хоббитанскому летоисчислению, в этот день оступился и упал в Ородруин Горлум. Вместе с ним в жерле вулкана расплавилось Кольцо Всевластья. Крепость Барад-Дур пала, и царствованию Саурона пришел конец.

www.kulichki.com/tolkien/onering.virbius.com

26 МАРТА 2004

Состоится мировая премьера «Скуби Ду 2: Монстры на свободе». Главный герой фильма пес Скуби Ду появился на экранах благодаря свободно распространяемой программе Film Gimp. С помощью этого видеоредактора была создана и другая кинозвезда – мышь Стюарт Литтл.

www.gimp.ru



29 МАРТА 1999

Индекс Доу-Джонса впервые превысил отметку в 10 000 пунктов. Самое низкое значение (28,48) наблюдалось в 1896 г. Вычислением индекса занимается компания, основанная при участии главного редактора газеты Wall Street journal Чарльза Доу (1851–1902).

finance.com.ua

30 МАРТА 1974

В одном из клубов Нью-Йорка впервые вышла на сцену группа Ramones. Короткие песни с простыми текстами и частыми восклицаниями, драные джинсы и кожаные куртки вместо сценической одежды пришлись по вкусу молодой публике. Этому стилю критики дали название «панк».

ramones.ru

31 МАРТА 1949

Американская звукозаписывающая компания RCA Victor выпустила пластинку со скоростью записи 45 оборотов в минуту. Сорокапятка появилась в ответ на вызов, брошенный фирмой CBS, которая годом ранее представила долгоиграющую пластинку на 33 и 1/3 оборота.

www.45s.com

www.citesciences.fr/english/web_cite/voir/invisibl/droit_fs.htm
Проект Zoom. Заглянем в глубь самых обычных вещей

magazines.russ.ru
Новые поступления в «Журнальный зал» russ.ru

www.skepdic.com
Словарь скептика. Оригинальное собрание странных поверий и опасных заблуждений

www.rinkworks.com/stupid
Просто всякие компьютерные глупости

www.dprophet.com
«Ежедневный пророк». Газета мира магов

www.dunas.com/bgrid.html
Потрясающие фотопортреты легендарных блюзменов

art.gothic.ru/main.htm
Готическое искусство по-русски

www.vrtour.it/v1/en
Флэш-панорамы пейзажей Египта, Испании, Италии и других стран, хорошо приспособленных для туризма

grammy.com/awards/grammy/46winners.aspx
Полный список победителей 46-й церемонии вручения премий «Грэмми»

www.gtmm.ru/index1.htm
Секта «великого и ужасного» Микки-Мауса

xml.yandex.ru/cgi/funny-yandex.pl
Смешной Яндекс

Internet-марки для «улиточной» почты

Цифровая музыка, цифровое кино – этим сегодня никого не удивишь. А как вы отнесетесь к цифровым маркам? Да, да, тем самым почтовым маркам, наклеиваемым на конверты. Понятно, что нынче народ предпочитает общаться с помощью e-mail, чатов или коммуникаторов типа ICQ. Однако обычную почту, которую сетяне называют snail mail, т. е. «улиточной», пока еще никто не отменял. Как известно, первыми почтовые марки стали применять англичане. И теперь, через много лет, они же стали пионерами в деле внедрения цифровых знаков почтовой оплаты, причем Internet в данном случае играет далеко не последнюю роль.

В середине января британская Королевская почта запустила новый сервис по продаже цифровых почтовых марок, которые можно приобрести через онлайновую систему SmartStamp.

Самое привлекательное состоит в том, что клиентам этого Web-сервиса предоставляется возможность проявить свои способности в создании персонифицированных марок. Когда проект марки готов, производится оплата ее стоимости через Сеть. Дальше все просто – окончательный вариант марки распечатывается прямо на конверте, который потом отправляется в свой традиционный путь, начинающийся с почтового ящика.



Всем подписчикам услуг SmartStamp рассылаются диски с приложениями для нанесения на конверты почтовых адресов. Кроме того, эти программы умеют интегрироваться с Outlook, а также использовать уже имеющиеся адресные книги. Корпоративных пользователей вполне может привлечь опция нанесения на марки логотипов своих компаний.

По мнению представительницы Королевской почты Эллисон Уайт, новая услуга оказывается оптимальной для тех, кто ежедневно отправляет около 10 писем. Кстати, годовая подписка на сервис SmartStamp обходится в 49,9 фунтов стерлингов.

Невинность – на продажу

Мы довольно часто рассказываем о необычных лотах, встречающихся на всевозможных сетевых аукционах. И каждый раз не перестаем удивляться разнообразию объектов, становящихся предметом торгов.

Сегодня в нашей коллекции лотов – девичья невинность. Причем похоже, что хозяйка столь необычного товара причисляет себя к представителям сексуальных меньшинств. Что же побудило 18-летнюю англичанку Рози Хармен совершить такой экстравагантный поступок? Как это часто бывает, ответ лежит в плоскости финансов. Девушке элементарно не хватает средств, чтобы оплатить продолжение обучения в Бристольском университете, первокурсницей которого она является.

Итак, объявление о лоте было помещено на всем известном eBay, причем дискриминации по половому признаку не наблюдалось. Предложения поступали как от мужчин, так и от женщин. Торги шли весьма живо. За три дня было зафиксировано 6000 посещений, в результате самое выгодное предложение исчислялось 10 000 фунтов стерлингов.

Однако блюстители нравственности из администрации eBay отнеслись к нетрадиционному лоту не очень благосклонно и, как сообщает ThisIsLondon.co.uk, сняли объявление.

Действия руководства онлайнового аукциона вызвали у «продавщицы» возмущение. В ее заявлении досталось «на орехи» не только eBay, но и кабинету Тони Блэра. Рози Хармен высказалась следующим образом: «Мне чрезвычайно нужны деньги, чтобы продолжить образование в университете. Я хочу выразить протест правительству, которое поощряет установление такой невообразимой платы за обучение. Моя девственность – самое дорогое, что у меня есть. Я могу продать только ее».



Любовь, Google и тюрьма

Интересные, однако, последствия порой имеют Internet-привычки некоторых законопослушных граждан.

Эта история начиналась, как миллионы романтических сказок. Некая дама (сохраним ее инкогнито, потому что она сама пожелала остаться анонимной) в одном из нью-йоркских ресторанов познакомилась с человеком, отрекомендовавшимся как Лэшон Петтус-Браун. Молодые люди понравились друг другу и решили «продолжить» свои отношения.

Однако женщина, как существо, привыкшее все перепроверять, прежде чем отправиться на очередное свидание, решила поинтересоваться у всезнающего Google, не известны ли тому какие-то дополнительные сведения о ее потенциальном избраннике. Среди результатов, выданных заслуженным поисковиком, обнаружилась ссылка на страничку, где лежал ордер на арест Лэшона Петтус-Брауна.

Оказывается, он уже давно разыскивался властями штата Огайо. В свое время он присвоил 90 тыс. долл. из муниципальных средств города Цинциннати, предназначенных для реставрации старого театра, и, как говорится, был таков.

Барышня тут же связалась с органами правопорядка, и в результате на свидание вместо нее явились федералы. Теперь мистера Петтус-Брауна ждет переезд под стражей в родной Огайо, судебное разбирательство и, естественно, заслуженное наказание.

Кстати, по сообщению BBC, идентификация подозрительных личностей через Google стала довольно распространенной практикой. Появился даже глагол to google.

Майк Роу vs. Microsoft

Как вы думаете, на каком же «поле брани» могли столкнуться интересы могущественной корпорации из Редмонда и прежде никому не известного 17-летнего канадца по имени Майк Роу (Mike Rowe)? И кто стал победителем в этом противостоянии?

Сигналом к «атаке» со стороны Microsoft послужил Web-сайт www.mikerowesoft.com, созданный Майком. На первый взгляд, в этом адресе нет ничего удивительного, ведь очень многие покупают домены, в которых фигурирует их имя или фамилия. Однако софтверному гиганту, видимо, не понравилось созвучие с microsoft.com, и они начали методичную обработку Майка с целью перекупить спорный домен, обвинив хозяина сайта в нарушении авторских прав и предложив за него для начала 10 долларов (что соответствовало примерной стоимости его регистрации).

Первое послание прибыло в ноябре прошлого года. Однако парень оказался упрямым и в ответ на него заявил, что, дескать, не готов отдавать доменное имя, поскольку немало средств было потрачено как на его раскрутку, так и на прочие нужды (к примеру, печать визиток и т. п.). При этом он оценил стоимость своего домена в 10 000 долларов и отправил ответное письмо с данным предложением в офис Microsoft.

В конечном итоге стороны все-таки достигли «полюбовного соглашения». 10 тыс. долл. Майку, конечно, не отстегнули, но предложили за счет Microsoft посетить мероприятие Research Tech Fest в марте и пройти курс обучения Microsoft Certification. Кроме того, парню обещаны новенькая телеприставка Xbox и несколько игр по его выбору.

Вроде все довольны, но история на этом не закончилась. Через несколько дней после пика сетевой шумихи о «сделке» между Майком и Microsoft замелькали сообщения о том, что молодой человек выставил в качестве лота на известном сетевом аукционе eBay 25-страничный документ, полученный им от Microsoft. Стало быть, предприимчивый Майк решил подзаработать еще и на этом. Будем следить за дальнейшим развитием событий.



Два электронных письма от Президента США

Есть такой старый анекдот: «Давайте подарим милиционеру на день рождения книгу. Зачем? У него одна уже есть». Сейчас вы поймете, почему он вспомнился. Но сначала наверняка будете очень удивлены, узнав, что за весь свой «двойной» президентский срок Билл Клинтон написал всего два электронных письма...

А это действительно так, несмотря на то что электронный архив Клинтона насчитывает около 40 млн. сообщений. Такое сенсационное признание сделал не так давно шеф организации Clinton Presidential Foundation Скип Резерфорд.

Причем первое письмо было чисто тестовым и составлялось для проверки того, владеет ли первое лицо государства навыками написания и отправки электронной почты. Единственной персоной, которой Клинтон отправил e-mail из своего офиса, был бывший сенатор от штата Огайо Джон Гленн (прославившийся еще в шестидесятые как один из первых американских астронавтов). Ясное дело, что в этом уникальном случае не обошлось без помощи ассистентов из обслуживающего персонала.

Да уж, ирония судьбы: как раз на время правления Президента, фактически игнорировавшего электронную почту, пришелся всплеск популярности Internet в США.

А откуда же взялись 40 миллионов посланий в клинтоновском электронном архиве? Все очень просто – это корреспонденция его помощников, ведущих переписку с кабинетом министров.

Комментируя отношение Джорджа Буша к современным технологиям общения через Всемирную Сеть, Резерфорд выражает мнение, что он тоже не особо увлекается электронной почтой, предпочитая ей телефонную связь и письменные директивы.



world66.com/myworld66
Карта мира, раскрашенная в соответствии с тем, в каких странах вы побывали

www.gif.ru/themes/business/cry-baby
Переводчик с «младенческого» языка на русский

www.saatchiawards.kiev.ua/shortlist.php4
IV ежегодный конкурс «Новые имена в рекламе». Наш, украинский

www.carnut.dk/dk/couch.html
А кому диваны, изготовленные из старых автомобилей?

livejoke.ru
Юмористический блог Руслана Курепина и Димы Вернера

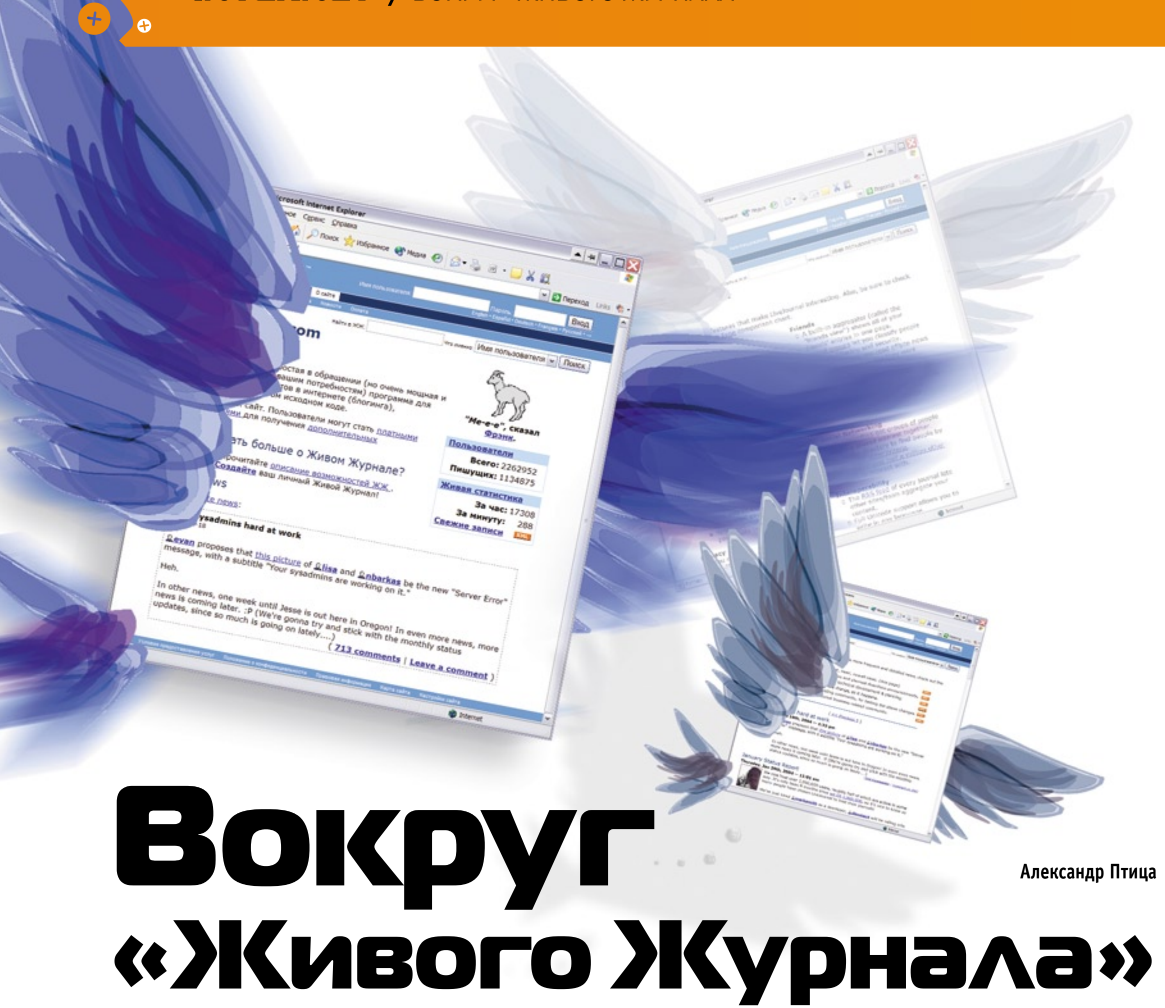
diesel.demos.ru:8080/pics/brigada.mp3
«Бригаду» смотрели? Пародии любите?

artfoto.uka.ru/goldrule.shtml
«Железные» правила плохого фотоснимка

squadron.ru
Хороший киношно-музыкальный блог

lem.mars-x.ru
Русскоязычный сайт о замечательном польском писателе и философе Станиславе Леме

www.katakl.com/tales.php?id=52
Вот что такое настоящий креатифф



Вокруг «Живого Журнала»

Александр Птица

LiveJournal, или ЖЖ, – любимейшее времяпрепровождение тысяч сетян. Черкануть самому пару строчек, почитать, что пишут друзья (или просто умные люди), вступить в ожесточенную полемику по наболевшим вопросам... Да мало ли какие еще могут быть причины, чтобы часами находиться на многочисленных страничках *livejournal.com*.
Больше года назад мы уже рассказывали о «Живом Журнале» («ДПК», № 10, 2002). Но сегодня у нас есть сразу два повода еще раз отдать должное этому удивительному ресурсу. Во-первых, пятилетие со дня его рождения (18 марта 1999 г.), а во-вторых – трехлетие открытия дневника первого активного русскоязычного пользователя (1 февраля 2001 г.).

НЕБОЛЬШОЙ FAQ

Что я должен сделать, чтобы мою запись могли читать только друзья?
Существует несколько уровней доступа к постингам. Основной из них – «для всех». В этом режиме запись будет видна во всех лентах. Запись, помеченная пиктограммой с висячим замком, доступна только тем, кто внесен в список ваших друзей (friend mode). Совершенно интимные вещи, не предназначенные ни для каких глаз, кроме своих собственных, записываются в режиме «private mode», на них вешается иконка с изображением ока. Если у вас нет желания, чтоб другие лжеюзеры обсуждали данный постинг, то, применив опцию «Remove comment feature from the post», вы можете запретить комментирование конкретной записи.

Что такое memories?
«Зарубки на память» можно сравнить с папкой «Избранное» из Web-броузера. Здесь хранятся ссылки на понравившиеся вам записи. Для того чтобы добавить заметку в memories, достаточно щелкнуть на пиктограмме с изображением сердечка в ее заголовке. Адрес для просмотра «зарубок» таков: *www.livejournal.com/tools/memories.bml?user=ваш_ник*. Кстати, подобно обычным дневниковым записям «памяткам» может быть назначен уровень доступа.

Зачем создавать группы друзей?
Прикольнейшая вещь, скажу я вам. Представьте себе, что у вас в списке друзей наличествуют авторы ЖЖ. Их заметки вы читаете с удовольствием, но предпочли бы скрыть от них свои записи, опубликованные в режиме «только для друзей» (например, ваши сотрудники, с которыми не желаете делиться самым сокровенным). Из данной ситуации есть простой выход. Формируется отдельная группа, в нее заносятся только «истинные друзья», и все «секретные» записи вы адресуете не всему списку, а лишь этой группе. Создание и менеджмент групп производятся на специальной страничке (*www.livejournal.com/friends/editgroups.bml*) или в клиенте Semagic (*живой журнал -> выбрать друзей -> группы друзей*).

Можно ли сохранить свой дневник в отдельный файл?
Проще простого. Зайдите на страничку *www.livejournal.com/export.bml* и экспортируйте его в CSV или XML.

Что такое lj-crush (*lj.eonline.ru/crush/*)?
Если в двух словах – это своеобразная сводня, предназначенная для лжеюзеров. Все предельно просто: вы «обозначаете» свой интерес, влечение, страсть к любому автору ЖЖ. В случае, если «чувства» взаимны, то система сообщит об этом обоим. Дальше – все зависит только от вас.

Вехи

Начало

18.03.1999 г. Американский программист Брэд Фицпатрик открыл сайт бесплатных дневников **livejournal.com**

Из описания сервиса на сайте

«Живой Журнал» (LiveJournal) – это бесплатная служба, которая дает вам возможность создавать и обустраивать собственный «живой журнал», то есть интерактивный сетевой дневник. Можно писать короткие записи несколько раз в день или длинные пару раз в неделю – как вам больше нравится. Это бесплатно, это забавно и главное – это очень просто! А вот то, что, пожалуй, будет особенно интересно программистам: «Живой Журнал» – проект с открытыми исходными кодами, поддерживаемый людьми, которые сами его используют».

Самый первый постинг

www.livejournal.com/talkread.bml?itemid=1

Пишет Brad Fitzpatrick (brad) (**www.livejournal.com/users/brad/**)

1999-03-18 01:28:07

this is a test. assuming everything goes correctly, i can just enter text in this program on my desktop machine, update the database on my server, and my website will show my event log

Перевод

Это тест. Предполагая, что все работает нормально, я могу просто набрать текст на своем компьютере, обновить базу данных на сервере, и мой сайт покажет запись.

Первый активный русскоязычный пользователь

www.livejournal.com/users/r_l/13503.html

Проба пера

Пишет r_l

2001-02-01 03:58:00

Попробуем по-русски...

Смешная штука.

Настроение: curious

Под ником r_l скрывается один из ветеранов Рунета – филолог из Тарту Роман Лейбов (**ezhe.ru/fri/9**), известный своими прекрасными культурологическими публикациями в культовом некогда **zhurnal.ru**, а также в ныне здравствующем **russ.ru**. Кроме того, Роман является «отцом» одного из первых российских сетевых виртуальных персонажей – пенсионера Мая Ивановича Мухина и термина «Повсеместно Протянутая Паутина».

Как рассказывает сам Роман (**www.globalrus.ru/opinions/131813**), он завел свой дневник с подачи не менее известной в Рунете личности – экстремала Миши Вербицкого (**ezhe.ru/fri/38**). Это

произошло вот как: в пятницу 22 декабря 2000 г. в гостевой книге своего «антикультурологического еженедельника» М. Вербицкий, сообщив (**www.imperium.lenin.ru/DISCUS/messages/156/258.html?ThursdayNovember30#POST1129**) о создании списка рассылки, посвященного творчеству и жизни П.Г. Короленко, неожиданно присовокупил к этой информации следующее: «blog www.livejournal.com. Ради таких сайтов и существует Интернет, да. Там типа люди круглосуточно сидят и про себя рассказывают, сотнями».

На самом деле парочка русскоязычных записей появилась в ЖЖ еще в 1999 г., но они так и остались единичными. Поэтому отсчет времени активного внедрения русскоязычных пользователей в ЖЖ-сообщество идет именно с постинга Романа Лейбова, ведь за ним потянулись сначала десятки, потом сотни, короче, хлынула лавина. Нынче, после отмены кодов для регистрации, она начинает сметать все на своем пути и, к сожалению, несет с собой немало мусора. Ну что ж, будем более тщательно фильтровать потоки информации, текущие с «Живого Журнала».

Кстати, сам Роман Лейбов, будучи человеком культурным и истинно интеллигентным, абсолютно не кичится своим как бы «первенством». Более того, через несколько дней после трехлетия своего историческего постинга он «отдал долг» реально первому русскоязычному ЖЖ-пользователю (или, как принято их называть в LJ, лжеюзеру) Алексею Толкачеву (ник – at), опубликовав 6 февраля сего года на страницах «Русского журнала» интервью с ним (**www.russ.ru/culture/network/20040206_at.html**).

Публикация предваряется следующими словами:

*30 ноября 1999 г., на исходе XX века, во вторник, Алексей Толкачев записал (**www.livejournal.com/users/at/1125.html**) в своем дневнике: «И даже по-русски можно? Ну вааще». Следующая русская запись, сделанная через месяц, гласила (**www.livejournal.com/users/at/7200.html**): «Давненько не брал я в руки шашек».*

Козёл Фрэнк

www.livejournal.com/site/goat.bml

Это Фрэнк, талисман «Живого Журнала». Иногда он немножко помогает его создателям в программировании, если те не успевают, иногда отвечает на запросы в службу техподдержки.

Фрэнк – универсальный зверь. Даже некоторые виды домашней работы ему по плечу. Самый приятный момент для умной животинки наступает, когда хозяева обращаются к нему со словами: *«Эй, Фрэнк! Пора обедать! Обглодай-ка газон!»*. И всем хорошо.

LJSearch

lj.crossroads.ru

Так называется поисковая система по русскоязычным дневникам, обитающим на ЖЖ. В момент завершения работы над этим материалом число индексируемых ею журналов составляло 31 858.

Среди сервисов, предлагаемых этой системой, назовем проверку статуса определенного журнала, наложение запрета на индексирование своего журнала, списки последних запросов, самых популярных, журналов и URL'ов за неделю. Рейтинг популярности определяется по количеству ссылок на дневник пользователя из других журналов.

Работает скрипт, загружающий случайный русскоязычный дневник (**lj.crossroads.ru/random.html**).

Спутник ЖЖ-иста. Путеводитель по российскому LiveJournal

lj.eonline.ru

Очень полезный для лжеюзера любого уровня ресурс, кстати, сам являющийся пользователем ЖЖ с ником sputnik_zhzh/. Здесь так же, как и в предыдущем случае, имеется поисковая система, но более мощная. Фильтры позволяют искать с учетом массы факторов: интересы, возраст, место проживания, друзья и т. п.

Нельзя пропустить и список русскоязычных communities, то есть сообществ (с подробной статистикой по количеству их членов), а также перечень тематических френд-групп, постинги которых можно читать в виде лент. Группы разбиты по рейтингу, возрасту авторов, месту жительства.

Наконец, самый интересный, на мой взгляд, раздел – «Книга рекордов» (**lj.eonline.ru/champions.php**). Здесь собраны тридцатки лидеров в категориях «Самые запоминаемые авторы», «Самые запоминаемые сообщения» (понятно, что в этих двух номинациях фигурирует то, что чаще всего заносится лжеюзерами в memories), «Народные любимцы» (те, кого наибольшее количество пользователей записало к себе в друзья), «Гордецы» (ЖЖ-исты с самым низким значением отношения friends/friend of), «Самые дружелюбные» (лица с наибольшим количеством друзей), «Самые комментируемые» (критерий – число комментариев/число записей).

→ Полезная информация

Интересы

Спросим у «Спутника ЖЖ-иста», чем интересуются русскоязычные лжеюзеры (lj.eonline.ru/interests.php). Выясняется, что первая пятерка по популярности выглядит так:

Музыка	**1838**
Книги	**1314**
Кино	**1231**
Секс	**1050**
Море	**939**

5 самых густонаселенных русскоязычных ЖЖ-сообществ

Спутник ЖЖ-иста (sputnik_zhzh) – 5344 члена
www.livejournal.com/users/sputnik_zhzh

Пишу правильно (pishu_pravilno) – 1803
www.livejournal.com/users/pishu_pravilno

Отдам даром (otdam_darom) – 1779
www.livejournal.com/users/otdam_darom

Тотальный перевод (ru_translate) – 1562
www.livejournal.com/users/ru-translate

Фотография/Photography (ru_foto) – 1491
www.livejournal.com/users/ru_photo

Народные любимцы

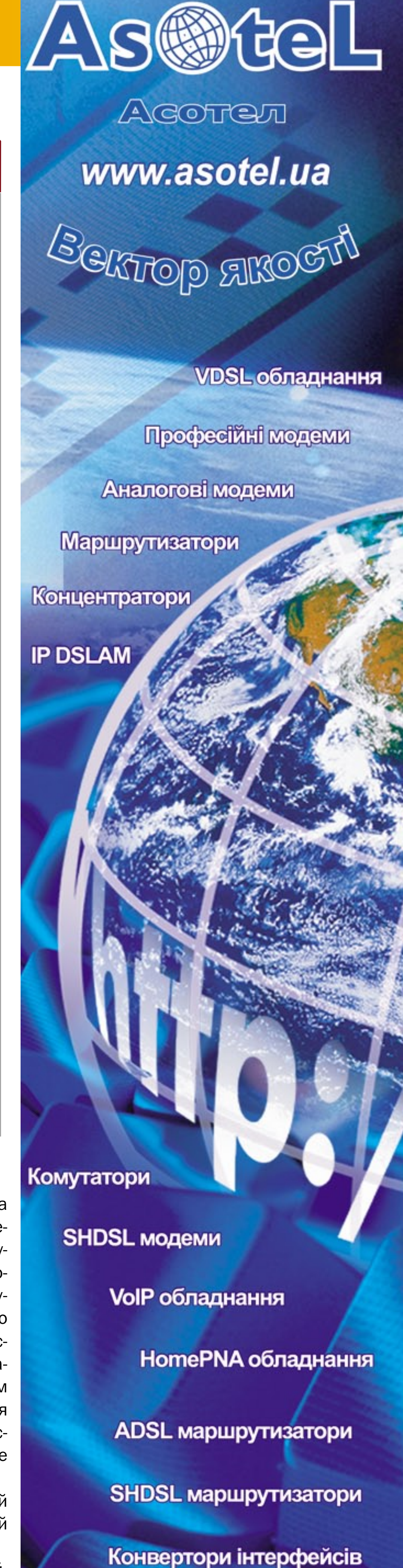
Если писания какого-то лжеюзера тебе очень нравятся, то первым делом ты добавляешь его в список друзей. Стало быть, количество пользователей, где имярек числится в друзьях, может быть показателем его популярности в широких ЖЖ-массах. Итак, представляем TOP-10 «Народных любимцев» (по данным *lj.eonline.ru* на начало февраля 2004 г.); в скобках указано количество авторов ЖЖ, у которых данные персоны числятся в друзьях:

dimkin (2704) – писатель Дмитрий Горчев (последний его книжный хит – «Осенняя жаба»)

avva (1894) – Анатолий Воробей, ежедневно выдает на-гора до десятка интереснейших постингов, вызывающих оживленные дискуссии

dolboeb (1807) – один из влиятельнейших людей Рунета Антон Носик

skotina (1540) – просто кот. Имеет даже свой собственный фотосайт *plintus.z-photo.ru*





mozgovaya (1526) – талантливая журналистка Наташа Мозговая
zloebu4ka (1506) – оригинальный виртуальный персонаж, внимание: в дневнике – ненормативная лексика
kostia_inochkin (1448) – как? Вы не знаете, кто такой Костя Иночкин? А фильм «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен», надеюсь, помните?
telnikoff (1315) – Александр Тельников, русский композитор и скрипач, живущий в Британии, ведет очень интересный дневник
olshansky (1258) – Дмитрий Ольшанский, политический обозреватель
un_tal_lukas (1232) – Ольга Лукас, родилась в Ленинграде в 1979 г., с детства мечтала стать диктатором или хотя бы писателем

Мысли некоторых знаменитостей о ЖЖ, выуженные из того же ЖЖ и других источников

Белобров-Попов, русский писатель «о двух головах»

www.belobrovpopov.ru

ЖЖ – это книга. В школьных учебниках есть главная фраза, которую стоит запомнить на всю жизнь. О том, что персонажи книги начинают жить своей жизнью, независимой от авторов. Это индустриальное, бюрократическое и основополагающее утверждение.

Вот, как мне кажется, это должно являться главным принципом отношения к Ливжурналу.

ЖЖ – книга, и юзеры в нем – персонажи, бóльшее количество френдов ты лично не знаешь и никогда не узнаешь. Персонажи. Не надо только пытаться навязать им свою волю, заставлять их – как и что. Они живут независимой от тебя жизнью. Надо восхищаться, как у них это клево получается, без всяких твоих усилий, какие получаются случайные переклички между ними в френд-ленте и т. п.

Андрей Кузьмин aka Krank, гейм-дизайнер

www.livejournal.com/users/_krank_

В ЖЖ не нужно «специально» быть интересным, это, разумеется, глупо. Достаточно просто изредка класть туда что-то интересное именно для тебя – на твой выбор, искренне. В ответ ты потенциально можешь получить ценные крупицы от остальных твоих френдов. Это такая магия. Способ выудить нечто важное из Эфира. Главное, не заморачиваться и не делать что-то especially for LJ. Разумеется, если вопросов к миру нет, то овчинка не стоит продакшена.

Алекс Экслер, личность известная всему Рунету

www.exler.ru

Ну да, «Живой Журнал» во многом стимулирует так называемый сетевой эксгибиционизм. Без него это явление практически не существовало прежде всего потому, что даже домашние странички заводили, в общем, не для этого: создатели «хоумпейджеров» все-таки старались наполнить их хоть каким-нибудь осмысленным контентом – анекдотами, чужими статьями, собственными статьями (именно статьями, а не дневниковыми записями) и т. д. Но с появлением «Живого Журнала», когда первопроходцами был задан тон небрежного и нечесаного душевного стриптиза, вот тогда и поперла вся эта фантасмагория персональных дневников, а мы достаточно незаметно и подошли к ответу на вопрос, почему я все-таки не люблю «Живой Журнал», хотя искренне признаю этот сервис совершенно гениальным.

«Живой Журнал» и живая жизнь

В суд за публикацию в ЖЖ

Известный калининградский сетевой деятель Макс Зуев (*ezhe.ru/fri/49*) подвергся преследованию со стороны правоохранительных органов за то, что опубликовал в ЖЖ некое письмо (*www.regnum.ru/expnews/168566.html*), распространенное в Internet анонимами, где высшие милицейские чины Калининграда обвиняются в связи с организованными преступными группировками. Расстроенный Макс писал друзьям в «аську» из Internet-кафе, что его вызывали в соответствующее учреждение, где пришлось иметь беседу с представителями чуть ли не всех возможных отделов. Вроде бы подают на него в суд за клевету.

Премии Паркера достались коту, инопланетянке и идиоту

Вручение ежегодной Премии Паркера состоялось в пятницу, 6 февраля 2004 г., в кафетерии «Пироги» на Б. Дмитровке (Москва). По бутылке виски в качестве награды за лучший онлайновый дневник по формуле ЖЖ получили авторы дневников skotina, lee_loo и apazhe.

Торжества прошли в стиле трэш. Этому способствовал выбор места для проведения мероприятия – одно из самых гадких кафе столицы, известное плохой кухней, фиговым обслуживанием и кражами личных вещей у посетителей.

Победителями в трех номинациях стали:

Жизнь
skotina – *www.livejournal.com/users/skotina*
lee_loo – *www.livejpurnal.com/users/lee_loo*

Литература
skotina – *www.livejournal.com/users/skotina*

Полемика
apazhe – *www.livejournal.com/users/apazhe*

P.S. Лжеюзер mrparker – одна из знаковых фигур русскоязычной Internet-тусовки (**ezhe.ru/fri/54**). Старожилам Сети он знаком прекрасно, а новичкам назову только один URL (**vladimir.vladimirovich.ru**) – и им все станет ясно.

Рок-фестиваль ЖЖ-истов. Перезагрузка по-нашему

2 июля 2003 г. в клубе «Б2» (*ст. м. «Маяковская», ул. Большая Садовая, 8*) гремела на все голоса акция «CURRENT MUSIC: перезагрузка», которая, по сути дела, представляла собой гала-концерт российских музыкантов, зарегистрированных в ЖЖ.

ОРГАНИЗАТОР–ОСНОВАТЕЛЬ ФЕСТИВАЛЯ

ЖЖ-пользователь zurfreude.

ХЕДЛАЙНЕРЫ ФЕСТИВАЛЯ

«Рада и Терновник» (ЖЖ-пользователь *_rada_*), «Los Microbios» (ЖЖ-пользователи *mooravey*, *opossum*, *eff_ka*), «Плед» (ЖЖ-пользователь *poreva*), «Indigo» (ЖЖ-пользователь *denverr*), группа «9» (ЖЖ-пользователи *choy*, *may9*), kypexin (ЖЖ-пользователь *kypexin*).



→ Краткий линклист лжеюзера

Менеджер почтовых адресов
www.livejournal.com/tools/emailmanage.bml
Отсылка текстового сообщения лжеюзеру
www.livejournal.com/tools/textmessage.bml
Редактирование стиля вашего ЖЖ
www.livejournal.com/styles/edit.bml
Редактирование юзерпиков (так принято называть картинки с «аватарами»)
www.livejournal.com/editpics.bml
Создание собственного опроса (доступно не всем категориям пользователей)
www.livejournal.com/poll/create.bml
Top-40 самых популярных текущих ссылок
www.livejournal.com/meme.bml

ДНЕВНИКИ СОТРУДНИКОВ «ДОМАШНЕГО ПК»

Сергей Галёнкин

www.livejournal.com/users/segal

Самый активный лжеюзер редакции, пишет по поводу и без повода, круг тем границ не имеет, автор отличается импульсивностью, а временами и резкостью суждений.

Олег Данилов

www.livejournal.com/users/danko

Главред поверяет своему дневнику в основном мысли о прочитанных книгах, иногда об играх. Все выглядит солидно и основательно, как и положено начальнику.

Александр Птица

www.livejournal.com/users/ptichka

В ЖЖ-юзерах состоит давненько, однако частота выхода в «прямой» ЖЖ-эфир невелика. В дискуссиях участвует чаще, чем пишет в свой личный дневник, где преимущественно касается музыкальных тем.

Сергей Светличный

www.livejournal.com/users/shmu_hadron

Дневник Сергея полон фоторепортажей об интересных событиях и полезных практических советов о том, как не наступать на грабли, применяя некоторые программы.

Роман Хархалис

www.livejournal.com/users/rom_

Роман сам определяет свой ЖЖ так: «Сюда я пишу все, что не помещается в «ДПК», «КО» и т. д., если есть время и силы».

Янош Грищенко

www.livejournal.com/users/spartakz

Журнал Яноша – средоточие лирических откровений автора и восторгов в адрес музыкальных произведений в стилях new age и ethnica. Любителям рекомендуется.

Мурат Прокопов

www.livejournal.com/users/reikusama/

Мурат завел дневник совсем недавно, но взялся за его наполнение очень активно. Фанаты могут познакомиться с буднями железячников-экстремалов.

«Железное» крыло редакции в составе Макса Потапова, Кирилла Балалина, а также игровед Андрей Грабельников пока еще не охвачены ЖЖ-безумием.

Серйозна робота-
красива гра

M6N



Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

- Мобільна технологія Intel® Centrino™ Mobile Technology
  Процесор Intel® Pentium®-M до 1.60 ГГц
  Адаптер бездротових мереж Intel® PRO/Wireless стандартів 802.11g
  Чіпсет Intel® 855PM
- Відеокарта ATI Mobility™ Radeon™ 9600 з 64 Мб відеопам'яті
- TFT-матриця 15,4" WXGA (1280x800)
- Порти: 4xUSB 2.0, VGA, TV-Out, Parallel, Audio-out, Mic-in, 1xIEEE1394, 1xPCMCIA II, IrDA, PortBar III connector
- Вбудований адаптер флеш-карт 4-в-1 (MS/SM/SD/MS Pro)
- Час роботи від батареї до 5 годин (до 8 год з додатковою батареєю)
- 354x273x22~34 мм
- Вага - 2.8 кг
- Microsoft® Windows® XP Home Edition



www.asusnb.ru

АСУС

DATALUX (даталюкс)
Київ, 03110, Червонозоряний пр-т 51, НДІБВ,
Лабораторний корпус, офіс 208;
тел: (380 044)249-6303
datalux@datalux.ua
WWW: http://www.datalux.ua

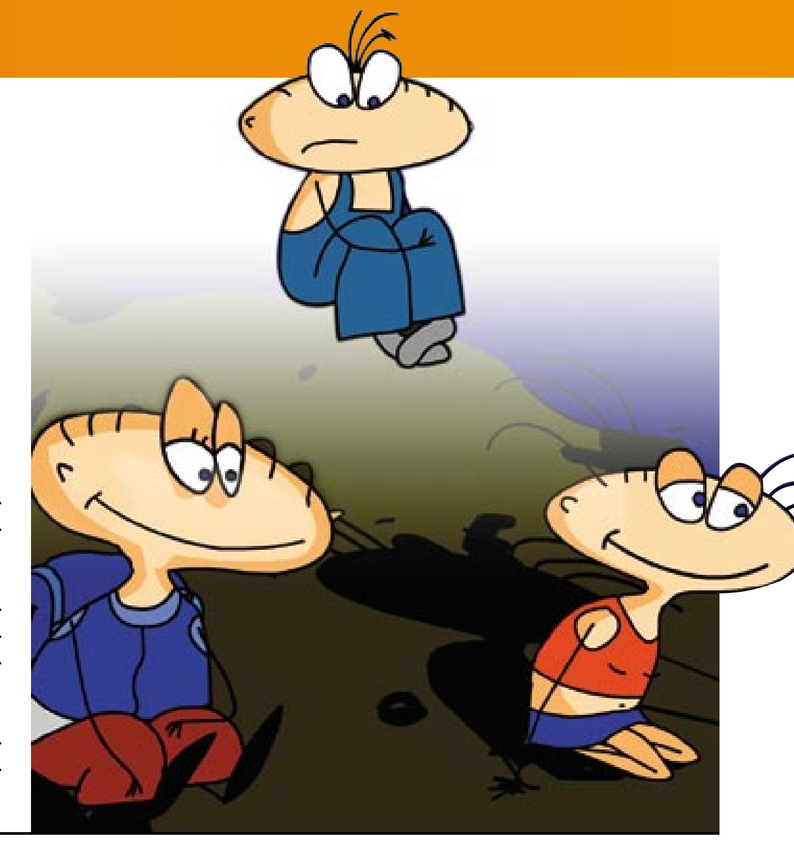
Всесвітня гарантія 2 роки

Служба технічної підтримки:

support@asusnb.ru

Наследники Масяни

Сергей Галёнкин



После того как российские и украинские мелкие махинаторы растащили Масяню на рекламу противозачаточных средств, чулок и средств от перхоти, ее создатель, Олег Куваев, категорически заявил, что собственноручно задушит любимицу миллионов. Не получилось. Несмотря на занятость массой других проектов, Олег все-таки выкраивает время на то, чтобы делать коротенькие мультфильмы о Масяне. Но былого величия не вернуть – десятки конкурирующих анимационных сериалов заполонили Рунет, и многие из них отнюдь не уступают знаменитой питерской девочке ни в юморе, ни в качестве исполнения.
Рассмотрим пять самых известных последователей великого начинания. Это, конечно, далеко не полный список, просто мы постарались отобрать лучшее.

Антимульт

Сім'я Грищенків

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Антимульт

antimult.ru

Самый нонконформистский из всех представленных в нашем обзоре и вместе с тем наиболее качественно выполненный. Дело в том, что над созданием этой серии работают профессиональные дизайнеры из солидных московских рекламных агентств. Почти год назад, сразу после запуска проекта, они сообщали о том, что это их хобби, а не основное занятие, и потому имена свои держали в секрете.

С тех пор, впрочем, все изменилось. Теперь «Антимульт.ру» – солидная студия, с двумя продюсерами и штатом специалистов, сотрудничающая с телеканалом НТВ. Чем они занимаются, помимо рисования своих замечательных анимаций, нам неизвестно, да и, пожалуй, неинтересно. Главное – теперь выпуски выходят регулярно с периодичностью раз в две недели.

Сейчас проекты Антимульт – это две независимые серии, AntiPR и AntiToons. Первая рассказывает о типичном московском рекламном агентстве, в котором, похоже, сами создатели работали какое-то время. По крайней мере, они утверждают, что все персонажи и ситуации, показанные в сериале, взяты из жизни. Тем из вас, кто имеет некоторое представление о рекламном рынке, будет вдвойне интереснее смотреть эти выпуски, но и обычные зрители не останутся обиженными, благо обыгрываются в AntiPR темы отнюдь не банальные.

Стоит отметить, что вряд ли Антимульт добьется массовой популярности Масяни – создатели изначально ориентируются на более высокий уровень своих посетителей, поэтому 90% подростков, «прущихся» от «модных фишек» полулысой девочки, вряд ли оценят глубину AntiPR. Наоборот, поклонники Бориса Гребенщикова будут в восторге – в одной из серий знаменитый певец, гуру и учитель был изображен просто бесподобно.

AntiToons, хотя и содержит на данный момент всего два выпуска, обещает быть не менее интересным, чем «старшая» серия. Уже первый эпизод, Smoke Kills, вызвал огромный резонанс в Internet. Вторая серия получилась похуже – менее острой и не такой смешной. Оправдывает такое «падение нравов» разве что надпись «НТВ представляет» – мультфильм был явно сделан для показа широким народным массам под Новый год, и потому изобилием идей не отличается. Впрочем, как и все, что показывают в ночь с 31 декабря на 1 января.

Сім'я Грищенків

7ya.org.ua

Первые выпуски этого широко разрекламированного на отечественном телевидении и в отечественной же прессе проекта не вызывали особого энтузиазма у зрителей. Откровенно плоские шутки, весьма странный взгляд на украинскую политику – не самая лучшая характеристика для анимационного сериала. И это при том, что художественным руководителем значится Виктор Шендерович, а в списке сценаристов замечен знаменитый Ян Таксюр. Оба, кстати, известны как раз своим прекрасным чувством юмора.

Однако спустя тринадцать эпизодов можно отметить явную тенден-

цию к улучшению ситуации. Авторы сериала отказались от попыток сделать украинских «Кукол» и наконец-то нашли грамотный баланс между откровенным стебом, бытовым юмором и политикой. Помимо этого, обещается, что в последних сериях зритель получит возможность влиять на развитие событий – ведь не зря речь идет о происходящем в нашем государстве.

Кроме того, с точки зрения графического дизайна «Сім'я» не уступает продукции Антимульта. А удачную картинку отечественный продукт дополняет профессиональной актерской работой и хорошими имитациями голосов современных политиков.

Магазинчик Бо

bo.mult.ru

Это один из новых проектов знаменитого Олега Куваева, который, нужно заметить, ни в чем не уступает более известной Масяне. На данный момент в сети появились только три серии, однако характерный стиль и юмор студии «Мульт.ру» виден сразу же.

Нехитрая завязка рассказывает об инопланетянине, невероятно похожем на зайца, который попал в руки четырех представителей питерской молодежи. Эдакий «Альф» на российский лад, благо Бо – достаточно безумный персонаж, чтобы посоревноваться со знаменитым американским собратом.

Сами создатели определяют жанр своего произведения как трэш-фантастика – и действительно, на сериал для семейного просмотра «Магазинчик Бо» никак не тянет. Что, разумеется, не может не радовать – не будучи скованными какими бы то ни было рамками, Олег Куваев и компания издеваются буквально над всем, что попадается им на глаза. Например, ненависть к российским поп-исполнителям (а кто их любит-то?), которой отличалась еще приснопамятная Масяня, в первой же серии побуждает героев сериала переправить цвет современной эстрады в одну африканскую республику. Безумно? Несомненно. Но также невероятно смешно.

Шесть с половиной

svyaznoy.ru/interactive/mults.phtml

Еще одно произведение студии «Мульт.ру», выполненное по заказу компании «Связной» и потому размещенное на сайте *svyaznoy.ru*. Название сериала идет от количества основных персонажей – на самом деле их, конечно, семь, но один настолько мал, что тянет только на половинку.

В первую очередь «Шесть с половиной» ориентирован на современную молодежь, причем на ту ее часть, которую принято называть «модной». В принципе, это вполне логично – компания «Связной» занимается продажей мобильных телефонов, довольно ходового товара у подрастающего поколения.

К счастью, почерк студии Куваева весьма заметен в этом сериале, и сценарий не грешит двумя основными проблемами продукции масскульта для молодежи: идиотизмом полным и глупостью абсолютной. Наоборот, человеку с чувством юмора, немного знакомому с современной массовой культурой, понравятся абсолютно все шутки «Шести с половиной» – от пародии на «Матрицу» до едких сентенций в адрес телевидения. Удивительно, но все это перемежается совсем непривычной для флэш-анимации философией – внимательный зритель обнаружит немало интересного.

Техническое исполнение типично для «Мульт.ру» – очень стильно нарисовано и прекрасно анимировано.

Мемуарчики

memuarchiki.ru

Так называемый «женский юмор» – явление в своем роде уникальное. Единственную его представительницу до недавнего времени, известную Клару Новикову, на дух не переваривает большинство моих знакомых мужского пола. Вместе с тем многие женщины считают ее тексты невероятно смешными. Парадокс?

Мемуарчики – яркий пример произведения, ориентированного на женщин. Специфические шутки о вещах, которые «мужчинам непонятны», события, с мужчинами в жизни не случающиеся. Мне, в силу некоторых объективных причин, очень сложно оценить привлекательность «Мемуарчиков» для женской аудитории, но посмотреть на это зрелище, несомненно, стоит.

Сюжеты сериала рассказывают о типично женских проблемах, вроде выбора подарков семье на Новый год, мужской верности и женской дружбе. Честно говоря, после просмотра нескольких эпизодов начинаешь иначе смотреть на собственную супругу и ее заботы. Можно даже сказать, понимающим взглядом.

Графическое исполнение «Мемуарчиков», к сожалению, выполнено не на самом высоком уровне – нарисовано довольно стильно, но вот анимация подкачала. Актерская работа также не на высоте – голоса не отличаются обилием эмоций, хотя, возможно, именно так и было задумано.



Магазинчик Бо
Шесть с половиной
Мемуарчики



ПОМОЖЕТ ВЫБРАТЬ ЛУЧШЕЕ

Hi-Fi* – это обозначение целого класса аудио- и видеотехники, созданной и предназначенной для воспроизведения звука и видео с высокой степенью достоверности, т. е. так, как они были задуманы, сыграны и записаны композитором, режиссером и исполнителями.

Современные цифровые носители позволяют «законсервировать» музыку и кино на годы и столетия. Благодаря высокому разрешению и новым технологиям цифровая память способна донести до нас не только звуки и цвета, но и сильнейшие эмоции и переживания, которые всегда сопровождают настоящее искусство.

Между строк, в мельчайших деталях, филигранной работой мастер прежде всего добивается передачи эмоций. Раскрыть, «расконсервировать» это чудо способна лишь техника высокой верности воспроизведения.

Идет ли речь о музыке, кино или цифровой телетрансляции, техника Hi-Fi гарантирует вам достоверность не только звука и «картинки», но и высочайший эмоциональный накал подлинного произведения искусства.

Журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» – ваш спутник и проводник в мир Hi-Fi!

WHAT HI★FI?
ЗВУК И ВИДЕО
ТВ ★ СТЕРЕО ★ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР ★ DVD ★ ПЛАЗМА ★ CD
КРИСТАЛЬНАЯ ЧЕСТНОСТЬ
ЖК-ТЕЛЕВИЗОРЫ ВЫХОДЯТ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ
НАСТУПЛЕНИЕ СЕМИСОТЫХ
ПОДАРОК ДЛЯ НЕЕ – И ДЛЯ СЕБЯ...

*Hi-Fi, Hi Fidelity –высокая верность, достоверность.



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums/forum.phtml?ID=4*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 1800+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами класса GeForce4 4200 или Radeon 9500 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

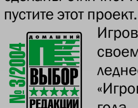
★★★★★ (1)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Если вы внимательно посмотрите на список игр месяца, отмеченных редакторами «ДПК», то заметите, что чисто компьютерных среди них нет. Две игры для Sony PlayStation 2, одна для карманных компьютеров и три мультиплатформенных проекта, в первую очередь ориентированных опять-таки на консоли последнего поколения.

Все аналитики уже который год в один голос предсказывают коллапс рынка игр для персональных компьютеров. Мы не будем настолько пессимистичными, чтобы предположить полное вымирание PC-гейминга, но с тем фактом, что тиражи топовых проектов, а также прибыли, получаемые издателями от игр для ПК, с каждым годом падают, увы, не поспорить. В то же время сейчас более чем активно развивается рынок игровых приложений для мобильных платформ – сотовых телефонов и карманных компьютеров, и по всем прогнозам в ближайшее время именно он выйдет на первый план, потеснив даже консоли. В этом нет ничего удивительного – сегодня в маленьком наладонном устройстве сосредоточены такие мощности и мультимедийные возможности, которые еще пять лет назад и не снились обладателям самых навороченных настольных ПК.

Так что давайте вместе готовиться к приходу эры мобильного гейминга, а в качестве первого шага мы предлагаем вам познакомиться с обзором лучших игр для КПК на базе платформы Pocket PC.

Олег Данилов, danil@itc.ua



НАША КОМАНДА

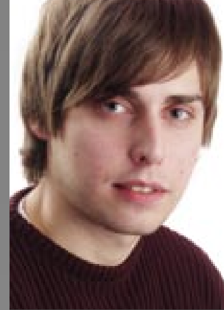


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Как мы и предупреждали в прошлом номере «ДПК», Сергей не на шутку увлекся играми для карманных компьютеров, обзор которых и подготовил для этого выпуска. И только выход бета-версии великолепной MMORPG Lineage 2 вернул его в лоно PC-гейминга.

Игра месяца
Final Fantasy Tactics Advance (Pocket PC)



АНДРЕЙ ГРАБЕЛЬНИКОВ

Приоритетные жанры – стратегии, RPG

В феврале обозы с компьютерными играми не смогли пробиться в заснеженную Одессу, да и в любимых жанрах Андрея не появилось ни одной толковой игры. Поэтому он посвятил прошедший месяц вынужденному отдыху и изучению игр для мобильных телефонов.

Игра месяца
Prince of Persia: The Sands of Time

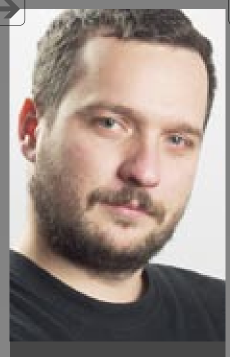


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Весь февраль Янош продолжал разрываться между ПК и Sony PlayStation 2, отдавая все же предпочтение консоли. А учитывая то, что он стал обладателем КПК, в следующем месяце ему, по всей видимости, предстоит выбирать между тремя игровыми системами.

Игра месяца
Jak II: Renegade (Sony PlayStation 2)

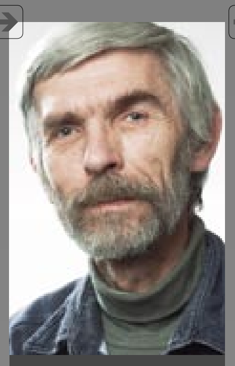


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Наконец-то главный редактор получил возможность немного отдохнуть. Почти весь месяц он провел исключительно за старыми (прошлогодними) играми, закончил брошенные на половине прохождения, повторно переиграл в некоторые локализованные продукты. Чего и вам желает.

Игра месяца
The Simpsons Hit & Run



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс Птица в феврале совмещал короткие вылазки в онлайновый мир BiosFear со всепоглощающей страстью к Beyond Good & Evil и ее главной героине. Кроме того, он заполучил в свои руки пресс-демо Far Cry и провел достаточно много времени на райских тихоокеанских островах.

Игра месяца
Beyond Good & Evil



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Играм, вышедшим в прошлом месяце на ПК (даже разнообразным онлайновым проектам), так и не удалось привлечь внимание Сергея. Поэтому он остался верен Sony PlayStation 2 и в ближайшее время менять свои предпочтения не собирается. По крайней мере, до выхода Far Cry.

Игра месяца
Champions of Norrath: Realms of Everquest (Sony PlayStation 2)

Революция отменяется

Сергей Галёнкин

MMOG

Во-первых, все поклонники жанра адвентюр могут выдохнуть спокойно – тотальное переселение квестов в онлайн, которое пророчили некоторые аналитики, не состоялось. Первая ласточка Uru: Ages Beyond Myst, сиквел знаменитой серии от Cyan Worlds, вернулась из Сети назад в офлайн потрепанная, но довольная собой. Как заявили разработчики, несмотря на ультимативно низкую стоимость подписки (бесплатно, иначе говоря), большинство поклонников игры предпочли отгадывать загадки самостоятельно. Те из них, кто горел желанием помочь другим пользователям или сам попал в затруднительную ситуацию, предпочли сложному, хотя и весьма интересному интерфейсу многопользовательской игры обычные сетевые форумы.

К счастью, это не отменяет обещанных обновлений и продолжений игры, которые и дальше будут выкладываться в Сеть, однако задачки, требующие одновременных слаженных действий нескольких игроков, исчезнут как класс.

Кроме того, компания Microsoft отменила-таки свой очередной онлайновый проект Mythica. Официально это звучит: «Отложен на неопределенный срок», но на практике все сотрудники уже давно занимаются другими играми. Злые языки усматривают здесь связь с иском компании Mythic, создателя Dark Age of Camelot, по поводу сходства торговых марок. А что – если софтверный гигант судится с канадскими подростками, то должен быть готов к встречным вызовам в суд.



Впрочем, поклонникам онлайна не стоит расстраиваться. Во-первых, в ближайшем будущем на воду будут спущены сиквелы двух столпов MMORPG – Lineage 2 и EverQuest 2, являющихся продолжениями самых популярных игр на территории Кореи и всего мира соответственно. В первом случае, кстати, подписчиков все-таки больше. Blizzard с ее многообещающим World of Warcraft на подходе. Мы, со своей стороны, постараемся сделать полноценные рецензии этих проектов в самое ближайшее время. Следите за анонсами!

Наша любимица Anarchy Online тоже не стоит на месте. Во-первых, наконец-то в Украине появилась официально изданная версия игры. Пусть она урезана до 7 дней, зато украинцы могут оплачивать дальнейшую подписку через «Приватбанк», не заводя кредитных карточек. А во-вторых, недавно было анонсировано очередное дополнение Alien Invasion, которое наконец-то даст ответ на вопрос: чьи это разбитые летающие тарелки валяются по всей Руби-Ка? Пришествие владельцев данных транспортных средств ожидается в самое скорое время, поэтому, как я и предсказывал ранее, кланам и Омни-тек придется объединиться, несмотря на их сопротивление.

Двуглазое чудо

Александр Птица

ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ

Несколько месяцев кряду Сеть жила ожиданием нового анонса от заслуженного японского консолестроителя, компании Nintendo. Слухов и спекуляций на эту тему было предостаточно. Из них самым интересным мне показалось предположение, что намечается выпуск портативной системы, способной работать с играми как для GBA, так и для Game Cube.

Но реальность оказалось несколько иной, и из пресс-релиза Nintendo, выпущенного в конце января, достопочтенная публика узнала о новой портативной системе Nintendo DS (название рабочее). Честно говоря, конкретики в официальной информации было не так уж и много. В аббревиатуре DS (DS – Dual Screen, то есть «двойной экран») как раз и скрыт «глубинный» смысл нововведений. Для объяснения необходимости такого дополнения Nintendo в качестве примера использовала футбольный симулятор, утверждая, что, наблюдая на одном дисплее за общей картиной матча, а на другом – за движениями отдельного футболиста, играть будет намного удобнее. Не придется, дескать, прерывать игру, дабы переключить камеру. Или же вывести на один экран битву, а на второй – карту театра военных действий. Примеров можно привести великое множество. Представляя Nintendo DS, президент компании Сатору Ивата подчеркнул, что разработчики этой системы взяли за основу некоторые концепции, отличные от принятых сегодня в игровой индустрии. Что касается технических характеристик, то пока сообщается лишь о двух трехдюймовых TFT-панелях, двух отдельных процессорах и памяти объемом 1 Gb. Естественно, к старту продаж, запланированному на конец года, Nintendo приготовит линейку своих игр. Кроме того, ведутся переговоры с third-party-разработчиками из различных стран. Публичный показ нового детища Nintendo ожидается в мае на E3.

После нинтендовского анонса мельница слухов заработала с удвоенной силой. Из интервью PR-директора Nintendo of America Бетт Левлин (Beth Llevlin) журналу GameInformer стали известны некоторые факты, не отраженные или не совсем четко сформулированные в пресс-релизе. К примеру, г-жа Левлин заявила, что конфигурация двух экранчиков будет горизонтальной. Хорошо, хоть об этом было сказано, ибо пресс-релиз, увы, не сопровождался никакими изображениями Nintendo DS, и представить себе ее внешний вид было весьма трудно. Кстати, по словам PR-директора, во власти разработчиков в случае необходимости использовать оба дисплея как один «большой» экран. Касаясь других тем, связанных с деятельностью компании Nintendo, PR-персона подтвердила, что ведутся работы над «наследниками» GBA и Game Cube.

Тем временем авторы сайта 1up.com заявили, что им удалось получить официальные технические спецификации Nintendo DS (напомню, что это название рабочее и вполне может еще измениться). Для каждого экрана будет работать отдельный процессор. В качестве ЦПУ выбран ARM9, а в помощь ему определен ARM7, тот самый, который трудится день и ночь в миллионах GBA по всему миру. Еще один довольно существенный нюанс состоит в том, что, судя по всему, оба дисплея оснастят подсветкой (и это не может не радовать).

Что касается ценовых прогнозов, то, по мнению агентства Bloomberg, стартовая стоимость новой системы ожидается на уровне $200. Это, в общем-то, не противоречит заявлениям официальных лиц о том, что они не считают Nintendo DS прямым конкурентом Sony PSP (более $350), поскольку обе системы пребывают в разных ценовых категориях.

Имеются и некоторые косвенные подтверждения вышесказанному. На сайте Game Cube Europe замечено сообщение о том, что дома, в Японии, устройство будет стоить 20 тыс. иен (около $187). Также указывается на то, что создается еще 2–3 проекта. В них задействованы внутренние творческие коллективы, один из которых возглавляет (кто бы сомневался!) сам Шигейру Миямото (рабочее название игры – Buzz). Говорят, что поставка комплектов разработчика начнется в мае.

Самое забавное состоит в том, что после появления официального анонса «двуглазой карманной игровой приставки» количество слухов вокруг нее отнюдь не уменьшилось, а скорее возросло. Есть сообщения, что экраны Nintendo DS будут чувствительными к нажатию (touch screen), другие источники полагают, что консоль сможет поддерживать видеокамеру (то ли встроенную, то ли опциональную), третьи утверждают, что в нее интегрируют систему глобального позиционирования (GPS).

Ответы на все вопросы мы получим в мае, когда, судя по всему, Nintendo DS предстанет перед игроиндустриальным сообществом на выставке E3.

К черту зомби

Сергей Галёнкин

SURVIVAL HORROR

После перенесения знаменитого сериала Resident Evil на GameCube многочисленные поклонники отстрела зомби в срочном порядке принялись обзаводиться цветными кубиками Nintendo. Впрочем, с момента появления Resident Evil Zero ничего нового на NGC практически не выходило – римейки классических игр не в счет. Но вот недавно на закрытом показе Resident Evil 4 в Лас-Вегасе компания Capcom приоткрыла завесу тайны над долгожданной четвертой частью сериала.

Действие Resident Evil 4 разворачивается в 2004 году, т. е. через шесть лет после событий RE2. Фармацевтическая корпорация Umbrella прекратила свое существование, а Леон Кеннеди был нанят президентом (на данный момент неизвестно, президентом чего именно) для охраны дочери последнего. До того как Леон приступает к работе, девочку похищают и увозят в южноамериканскую деревню. Ее жители находятся в странном трансе – возможно, это воздействие неких препаратов, возможно, что-то еще. И как вы уже догадались, они не имеют ни малейшего желания отдавать свою заложницу.

А теперь неприятные новости для поклонников Resident Evil – похоже, что в игре напрочь отсутствуют зомби. По крайней мере, ни на одном из новых изображений эти любимцы публики не замечены. Вместо них игрокам предлагается истреблять несчастных южноамериканцев – неравноценная замена, на наш взгляд. С другой стороны, среднестатистический чилиец гораздо умнее ожившего трупа, поэтому бои обещают быть более интересными, хотя и менее типичными для жанра Survival Horror. Более того, в отличие от зомби эти противники умеют бегать и использовать оружие – топоры, ножи и цепи, классический набор футбольных фанатов. Вам уже страшно?

Среди новых возможностей Леона – так называемая «экшен-кнопка». Нажав ее в определенный момент, вы избавитесь от преследования зомби: забаррикадируете помещение, сломаете или отодвинете лестницу, ударите врага. С помощью пистолета можно отстреливать запущенные в главного героя предметы. В игре имеются различные транспортные средства (пока наверняка известно только о лодке), управлять которыми смогут сами игроки.

Мир игры стал более открытым – теперь никаких запертых дверей или перевернутых столов. Теоретически игрок может идти куда угодно, но, скорее всего, его перемещения будут ограничены сюжетом. Исчезли заставки с открыванием дверей, а сюжетные ролики теперь созданы при помощи движка игры. Большее значение в игровом процессе имеет время суток – ночью будет очень трудно передвигаться по лесам вокруг деревни, учитывая, что коварный враг никогда не дремлет, а окружающие пространства полны ловушек и капканов. Среди вариантов обзора есть виды от первого лица, от третьего и возможность смотреть на врагов, находясь как бы сбоку от главного героя. Информация о состоянии здоровья вашего персонажа и количестве патронов в магазине выбранного оружия присутствует прямо на экране.

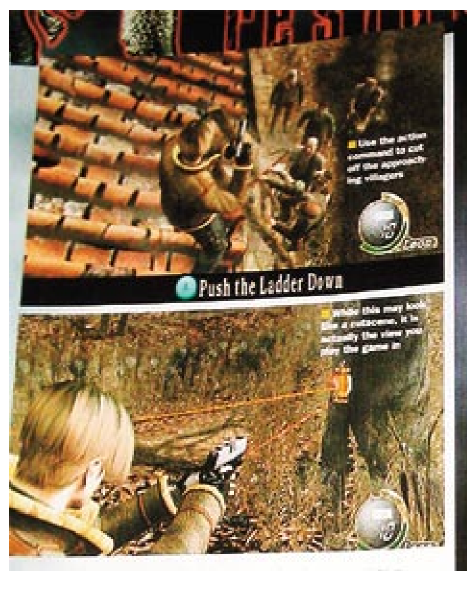
Впрочем, существует ряд неразрешенных вопросов.

Во-первых, на презентации было показано только начало игры – далее могут появиться и зомби, и прочая нечисть.

Во-вторых, непонятно, как сюжет игры будет связан с сюжетом всей серии.

В-третьих, что это за умелец с бензопилой и мешком на голове, невероятно напоминающий Джейсона?

И в-четвертых, никаких официальных заявлений от Capcom до сих пор не поступило. Впрочем, изображения говорят сами за себя.





Героин

Сергей Галёнкин

СТРАТЕГИИ

Широкие народные массы так и не смогли простить компанию 3DO за то, что она попыталась трансформировать сериал Heroes of Might and Magic из красивой игрушки про дракончиков и ангелочков в более или менее серьезную стратегию. Коммерческий провал четвертой части предопределил судьбу детища Трипа Хокинса.

Права на сериал перешли к французскому гиганту – компании Ubisoft, продюсер которой немедленно объявил о начале работ над пятой частью. Поначалу в Сети проскальзывали заявления о классической плоской игре в духе первых эпизодов сериала, однако буквально на днях Герои сделали ход конем.



В последнее время слухи о том, что Heroes of Might and Magic V делаются в заснеженной России, все больше и больше напоминают правду. Наш источник, пожелавший остаться анонимным, сообщил: да, действительно, краснознаменная компания Nival сейчас вовсю трудится над пятой частью великой серии. Никакой более точной информации на данном этапе сообщить просто нельзя – игра все еще находится на стадии preproduction, поэтому никому не известно, что получится в итоге. Но мы-то прекрасно знаем: предстоит выбор между двумя трехмерными engine и, соответственно, концепциями – Демиурги или Silent Storm?

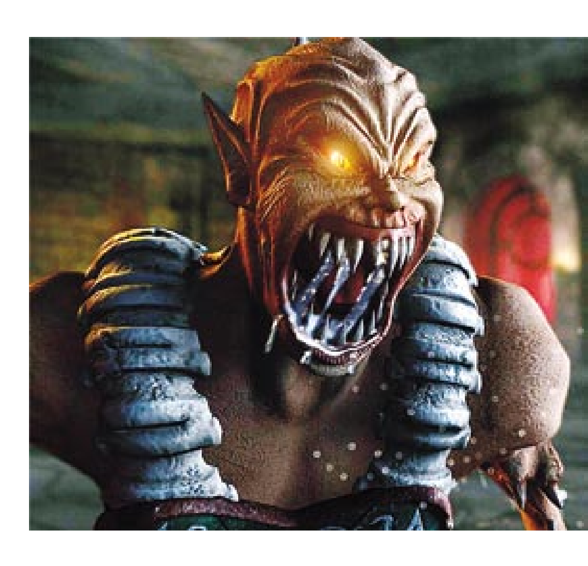
Отлично понимая, что игровой движок Etherlords больше подходит для фэнтези-стратегии, игроки не теряют надежды на то, что ниваловцы все же решатся на эксперимент и используют свободно разрушаемые миры «Операции Silent Storm». Очень, знаете ли, хочется посмотреть на настоящий штурм замка с выносом ворот и забрасыванием противников тяжелыми ядрами.

И еще один непроверенный слух. По информации некоторых бывших сотрудников знаменитой Blizzard, в ее недрах ударными темпами куется продолжение Warcraft за номером четыре. Бренд-менеджеры решили, что оно будет прекрасно продаваться после прогнозируемого успеха World of Warcraft. Говорят также, что компания занимается еще и третьим необъявленным проектом, но в том, что это не Starcraft 2, уверены практически все.

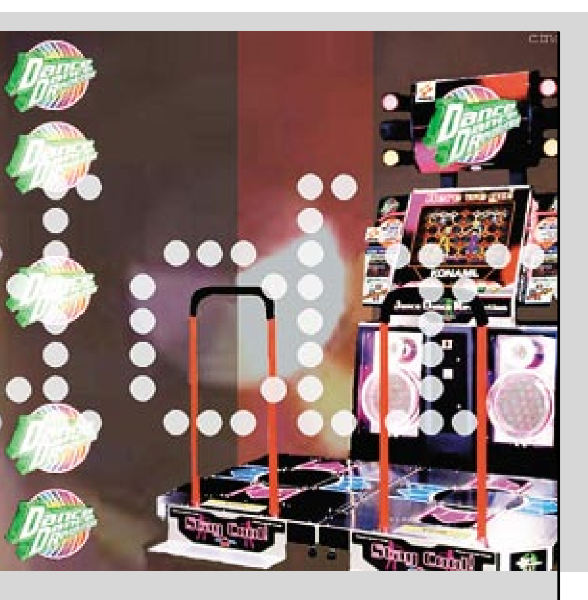
Тем временем Крис Тейлор сообщил о своем намерении возродить Total Annihilation и сделать полноценное продолжение популярной некогда стратегии. Дата выхода, разумеется, не объявлена – но не раньше, чем выйдет Dungeon Siege 2.

Группа поклонников сериала X-COM, не дождавшись Сида Мейера (он теперь занимается разработкой сиквела), выложила в Сеть демо-версию любительского проекта UFO: Alien Invasion, о которой мы писали ранее. Впечатление от игры на древнем движке Quake 2 сугубо положительно – во всяком случае Alien Invasion гораздо лучше недавнего Afthermath как по графике, так и по геймплею. Жаль, что диск уже отправлен в печать, и мы не успели поместить на него демо. Если вам интересно – загрузите 28 MB самостоятельно с ufo.myexp.de.

Mortal Kombat 6: Deception



После вялых продаж Mortal Kombat: Deadly Alliance компания Midway решила, что игрокам требуется нечто совершенно иное. Однако терять раскрученный бренд никто не собирается, поэтому в недрах компании во всю идут работы над шестой частью популярного сериала. Новая игра, названная Mortal Kombat 6: Deception, построена на переработанном движке пятой части. Главный акцент в игровом процессе сделан на разрушаемых элементах уровней (колонны, окна и двери по аналогии с Dead or Alive: Online) и разной реакции героев на удары в различные части тела. Кроме того, сюжет Deception продолжает историю официального комикса от Midway, где бравая Sonya была вынуждена выйти замуж за Shao Kahn, что привело к коллапсу двух измерений и новой смертельной битве за жизнь на территории всей Земли. Главным сюрпризом шестой части (кроме серьезно изменившейся графики) должно стать триумфальное возвращение зубастого Baraka и его возлюбленной Mileen. Кроме того, среди персонажей ожидаются: Nitara, Noob, Kabal, перешедшая на темную сторону Sonya, и любимчик всех поклонников сериала Scorpion. Игра будет поддерживать расширенный многопользовательский режим и появится на прилавках магазинов 10 декабря 2004 года в версиях для PS2 и Xbox.



Эти полезные вредные игры

Многие жители США, как известно, страдают от избыточного веса. Большинство из них использует диеты или утомительные физические занятия, чтобы справиться с этой проблемой. Но Таня Джесен из Сиэтла пошла иным путем. Большую часть своего времени она проводила в малоподвижном состоянии – видеоигры были любимым увлечением девушки. Прибавим к этому неправильное питание, и мы получим далеко на самую приятную картину. Так могло продолжаться еще очень долго, не попробуй Таня популярный танцевальный симулятор Dance Dance Revolution в паре с интерактивным ковриком Ignition Dance Pad. Согласно статистике, один зажигательный танец сжигает около 16 калорий, а час безостановочной игры – максимум 640 калорий (час пробежек – 501 калория). Таня Джесен не намеревалась потерять лишний вес с помощью DDR, для нее игра была еще одним способом развлечься. Некоторое время активного игрового процесса сделало свое дело – девушка похудела на 43 килограмма.

Впрочем, другой американец четырнадцати лет заработал тромб сосуда ноги после десяти часов игры на PlayStation 2. Поджав ноги под себя, парень не заметил, как пережал артерию и вызвал закупорку сосудов. По словам матери пострадавшего, на улице шел дождь, и приставка в тот момент была лучшим развлечением. Теперь подростка ждет курс инъекций и несложная хирургическая операция.

САМЫЕ ЗАМЕТНЫЕ РЕЛИЗЫ МАРТА

Rainbow Six 3: Athena Sword (PC)
4 марта 2004

Beyond Divinity (PC)
5 марта 2004

Siren (PS2)
5 марта 2004

The Suffering (PS2)
8 марта 2004

Painkiller (PC)
9 марта 2004

Unreal Tournament 2004 (PC)
16 марта 2004

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PC)
23 марта 2004

Syberia II (PC)
23 марта 2004

Sam & Max Freelance Police (PC)
23 марта 2004

Far Cry (PC)
24 марта 2004

Lords of the Realm III (PC)
26 марта 2004

Desert Rats vs. Afrika Korps (PC)
26 марта 2004

S.T.A.L.K.E.R. переименован

Западный издатель одной из самых ожидаемых украинских игр компания THQ сообщила недавно о переименовании игры S.T.A.L.K.E.R. из невнятного Oblivion Lost («Потерянное Забвение») в коммерческое Shadow of Chernobyl («Тень Чернобыля»). Вполне очевидный шаг – мало кто из западных покупателей захочет углубляться в скрытый смысл этой «тавтологии», но уж про страшный город Чернобыль наверняка слышали все.

BloodRayne на экране

Не успели мы отойти от ужасов экранизации House of the Dead, как фронтмен арийского кинематографа режиссер Юв Болл взялся за работу над BloodRayne. Поскольку в самой игре главная героиня толпами истребляла его соотечественников, было принято решение перенести действие фильма в XIX век, когда никаких фашистов еще не существовало. Дата выхода фильма назначена на 2005 год – как раз после того, как Юв закончит измываться над Alone in the Dark.

Миф о сетевой игре

Все вы много раз слышали истории о подростках, которые проводят все свое свободное время в онлайновых мирах, из-за чего имеют массу неприятностей в реальной жизни. Однако, как показывают исследования AOL, молодые люди обоих полов играют в Сети в среднем 7 часов в неделю, в то время как женщины «за сорок» – почти десять часов. Поэтому не показывайте своей маме свежеприобретенную коробку с Anarchy Online.

Больше героев, хороших и разных

Electronic Games заключила договор с компанией Marvel на создание ряда компьютерных и видеоигр с участием персонажей, принадлежащих последней. Стоит отметить, что в их число входят знаменитые Спайдермен, Бэтмен, Халк и еще около сотни героев. Интересно, что EG получила право придумывать собственные гибриды человека с микроволновкой, а Marvel, в свою очередь, пообещала вставить их в один из своих комиксов.

Снова Deus Ex

В одном из недавних интервью Уоррен Спектор подтвердил факт разработки третьей части сериала Deus Ex, заявив при этом, что DX3 будет отличаться от второй части так же, как та отличалась от первой. Если это значит, что Deus Ex 3 окажется еще хуже Deus Ex 2, то можно смело прекращать ее разработку. А четвертая часть игры, по словам Уоррена, скорее всего будет многопользовательским онлайновым проектом.

Спать с Кацуми



Компании Tecmo и Microsoft объявили недавно, что все, кто оформит предварительный заказ на новую версию Xbox – Kasumi Blue, получат в подарок вот такую замечательную подушку с изображением самой Кацуми в натуральный рост – 160 сантиметров. Интересно, что на момент написания статьи все подушки уже были разобраны, так что можем только посочувствовать нашим читателям. Ах да, Кацуми – один из персонажей сериала Dead or Alive, а выход спецверсии консоли приурочен к появлению новой игры Dead or Alive Online.

Half-Life 2 отложен. Снова

Если верить недавнему интервью Гэба Ньюэлла, фронтмена команды Valve, то получается, что многострадальный Half-Life 2 был снова отложен – на этот раз до лета 2004 года. В лучшем случае. Вслед за этим сообщением сразу же последовало опровержение от официальных лиц из VU Games, издателя игры. И правда, чуть позже появилась информация о том, что Half-Life 2 выйдет к концу нынешнего года – аккурат к сезону рождественских распродаж.

Prince of Persia 5

Компания Ubisoft, подводя итоги прошедшего года, отметила невероятно успешные продажи Prince of Persia: Sands of Time – во всем мире было реализовано более двух миллионов экземпляров игры для всех платформ. Неизвестно, включает ли это почти полумиллионный тираж игры на территории России и стран СНГ (по неофициальным данным), но в любом случае результат весьма впечатляет. Поэтому Ив Гильмо, президент Ubisoft, сразу же анонсировал продолжение Prince of Persia. Ни о названии, ни о деталях пока, естественно, ничего не говорится.

Червячки возвращаются

Успешные продажи прекрасной Worms 3D подвигли команду разработчиков Team 17 сделать официальный анонс новой игры из сериала о битвах маленьких червячков. Сообщается, что в этот раз она снова будет представлять собой гибрид стратегии и аркады, но рассчитанный на множество игроков. Предварительное название проекта – Worms: Fort Wars (впрочем, разработчики его не подтвердили), а выход игры назначен на конец 2004 года. Ожидается, что проект будет продемонстрирован на грядущей E3.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЖАНРЫ

Аналитическая компания ESA представила список наиболее популярных жанров на PC и приставках за весь период 2003 года. Среди приставок жанровыми лидерами оказались: боевики (27,1%), спортивные игры (17,6 %), гонки (15,7%), ролевые игры (8,7%), файтинги (6,9%), образовательные продукты (4,7%) и шутеры (4,6%). Список лидеров на ПК выглядит более удручающе: стратегии (27,1%), детские игры (14,5%), шутеры (13,5%), ролевые игры (8,7%), спортивные симуляторы (5,8%), гонки (4,4%), квесты (3,9%) и симуляторы (3,5%).

БЕСТСЕЛЛЕРЫ ФЕВРАЛЯ

Великобритания

Место	Название	Издатель
1	Norton Internet Security 2004	Symantec
2	Championship Manager Season 03/04	Eidos
3	X2 The Threat	Deep Silver
4	Norton Antivirus 2004	Symantec
5	The Sims	EA Games
6	Call Of Duty	Activision
7	The Sims Makin'Magic	EA Games
8	Norton Antivirus 2004/Firewall 2004	Symantec
9	Microsoft Office 2003 Student Edition	Microsoft
10	The Sims Double Deluxe	EA Games

США

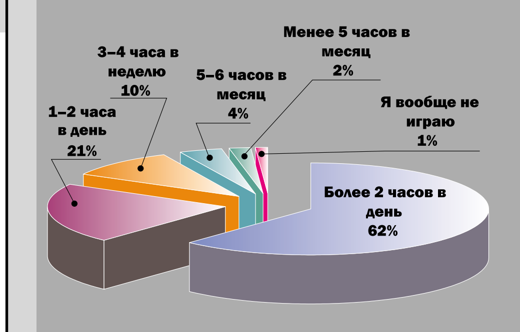
Место	Название	Издатель
1	The Sims: Makin'Magic	EA Games
2	Call Of Duty	Activision
3	The Sims Deluxe	EA Games
4	Age Of Mythology	Microsoft
5	Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
6	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2
7	Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre	Novalogic
8	The Sims Double Deluxe	EA Games
9	Star Wars: Knights Of The Old Republic	Lucas Arts
10	Halo: Combat Evolved	Microsoft

Игроweek gammer.itc.ua

Во что в феврале играли в Украине

Место	Изменение	Название
1		Need For Speed Underground
2	+10	«Космические рейнджеры»
3	New	«Блицкриг»
4		Call of Duty
5	–3	Counter-Strike
6	–1	Star Wars: Knight of the Old Republic
7	New	Port Royale
8		«Казаки» + add-ons
9		Grand Theft Auto - Vice City
10	–4	Max Payne 2 - The Fall of Max Payne
11	+3	WarCraft III: Frozen Throne
12	+6	Prince of Persia: The Sands of Time
13	New	Gothic 2
14	New	«Бойцовский клуб»
15	–2	Disciples II: Dark Prophecy + add-ons
16	–6	Civilization III + add-ons
17	New	Neverwinter Nights + add-ons
18	+1	Heroes of Might and Magic III + add-ons
19	+1	Heroes of Might and Magic IV
20	–13	Quake III Arena + mods + add-ons

КАК МНОГО ВРЕМЕНИ ВЫ ПОСВЯЩАЕТЕ ИГРАМ?





Наши игры: ревизия

Сергей Галёкин, Олег Данилов, Александр Птица

Последний материал, в котором мы рассказывали обо всех украинских компаниях – разработчиках компьютерных игр, «Игры на экспорт. Том 3. Старые знакомые и новые имена», публиковался ровно два года назад – в марте 2002. И хотя мы практически в каждом номере «Домашнего ПК» писали об отечественных проектах, необходимость провести тотальную ревизию украинского игрового рынка назрела уже давно. Ведь за прошедшее время появилась масса новых студий, одни проекты прекратили свое существование, другие были заморожены на неопределенный срок. Настоящая статья – результат титанического труда редакторов «ДПК». Ведь всего за две недели мы посетили офисы более двадцати киевских компаний-разработчиков, связались по телефону и e-mail с фирмами, расположенными в других городах Украины, собрали море эксклюзивной информации, новых скриншотов, эскизов, видеороликов и т. д. «Наши игры: ревизия» – самый полный и самый всеобъемлющий обзор украинских игровых проектов.

Мы, конечно, тешим себя надеждой, что в данной статье нам удалось рассказать обо всех украинских разработчиках компьютерных игр, но, тем не менее, понимаем, что какие-то компании могли ускользнуть от нашего журналистского внимания. Ведь многие фирмы, занимающиеся аутсорсингом, не афишируют своей деятельности. К тому же мы ни слова не сказали об огромном числе небольших фирм и групп энтузиастов, создающих shareware-игрушки.

К сожалению, судьба далеко не всех украинских компаний-разработчиков складывается удачно. Так, «Возмездие» – ролевой проект в стилистике Fallout, действие которого должно было разворачиваться в постъядерном Крыму, увы, закрыт, а сама студия Gauss Amateur Company прекратила свое существование. Перестала заниматься большими играми и компания Tavex – патриарх украинского игростроя, сейчас ее специалисты создают маленькие shareware-игрушки, некоторые из них вы можете найти на сайте *www.terragame.com*. Заморожен до лучших времен проект фирмы Media Magic – пространственные шахматы MetaChess-3D. Приостановила работы над научно-фантастическим симулятором Sci-Fi-Fighter и киевская компания Deav. Но жизнь продолжается, и каждый месяц в Украине появляются новые игровые студии. О них мы обязательно расскажем в следующих номерах нашего журнала.

GSC GAME WORLD (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры «Казаки: Европейские войны» + 2 дополнения; Venom; HoveRace; «Завоевание Америки» + дополнение; FireStarter
Проекты «Казаки 2: Наполеоновские войны»; S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl; неанонсированная стратегическая трилогия; неанонсированная стратегия
Издатель «Руссобит-М»/CDV; «Руссобит-М»/THQ; не объявлен; не объявлен
Даты выхода III квартал 2004 г.; IV квартал 2004 г.; IV квартал 2004 г.; не объявлена
Web-сайт www.gsc-game.com

«Раз в полгода мы с друзьями ходим в GSC Game World...». Так начинался предыдущий материал, посвященный крупнейшей украинской игровой компании. И вот прошло ровно полгода, и мы снова наведались в офис разработчиков.

Основное внимание во время этого нашего посещения было уделено опять-таки «Казакам 2». Дело в том, что презентация играбельной версии «Сталкера» намечена на конец февраля – начало марта, так что игра в очередной раз была разобрана на запчасти, но нам, тем не менее, удалось подсмотреть некоторые интересные моменты.

Возвращаясь к «Казакам»... Основные характеристики этой стратегии реального времени вы найдете в «ДПК», № 8–9, 2003, сейчас же остановимся на проделанной за полгода работе. В игре уже появилась стратегическая карта и соответствующий походовый режим. Противоборствующих сторон шесть, включая Египет, остальные четыре нации приберегли для всенепременного аддона.

На глобальной карте Европы игрок и компьютер поочередно совершают ходы, нападая на соседние провинции, проводя апгрейды территорий, заключая союзы и пакты. За один ход можно напасть только на одного соседа, так как армия, ведомая генералом (который в начале игры на самом деле всего-навсего лейтенант), у игрока тоже только одна. Оборонительные сражения не предусмотрены, они рассчитываются автоматически, поэтому усиление территорий и грамотная политика имеют здесь большое значение. Собственно, от звания (опыта) вашего военачальника зависит, какими силами он будет располагать в начале миссии. Нападающий не может производить войска, а только перегруппировывает рассеянные подразделения. Во время боевой миссии важен также захват деревень и складов, ведь армия на марше способна легко проесть все ресурсы, а один залп пехотного строя «съедает» изрядный запас угля и железа.

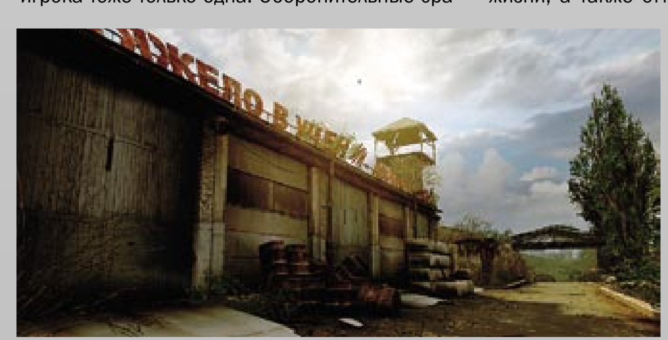
Основной упор в игре сделан на грамотное маневрирование строями, занятие удобной позиции и стремительную атаку. Зачастую выигрывает тот, кто произвел первый результативный залп, так как на второй просто не хватит времени, начнется штыковая. Несмотря на медлительность перемещений строев, миссии достаточно скоротечны: затягивать бой не имеет смысла, защитники успеют создать новые подразделения, а ваши бойцы – устать и проголодаться. Прежде всего в стратегии важны параметры морали, именно они залог победы, ведь для выигрыша теперь нет необходимости уничтожать всех воинов неприятеля – достаточно разогнать его армию, поскольку отдельные солдаты сильно уступают по характеристикам строям.

Среди других изменений «Казаков 2» стоит упомянуть перестроенный интерфейс, некоторые новые типы команд (стрельба шеренгами) и улучшившийся AI. Если все будет идти по плану, уже к концу весны проект приобретет статус беты, а к осени отправится в печать.

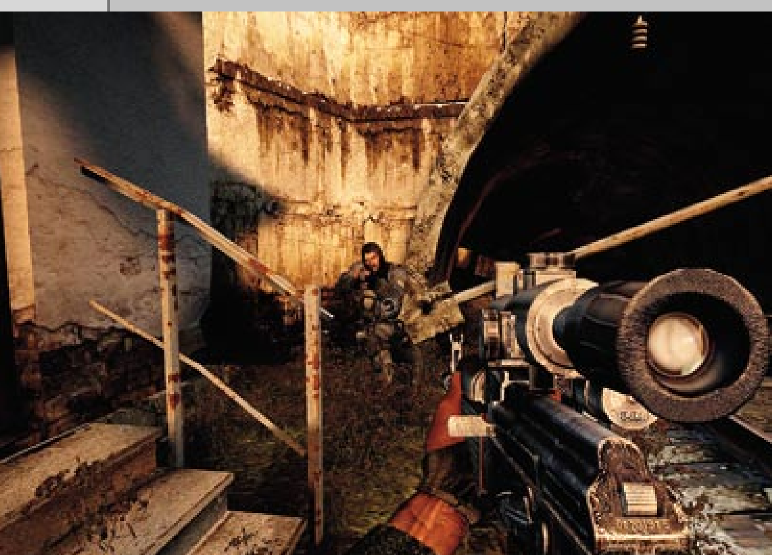
Что касается S.T.A.L.K.E.R., то работа над игровым миром – а это 18 уровней 2×2 км – уже завершена, теперь его надо обживать. Сейчас ведется разработка квестов и системы симуляции жизни, а также оттачивание интеллекта монстров. Из нововведений стоит упомянуть разрушаемые и пробиваемые пулями поверхности (двери, заборы и т. д.), уничтожаемые источники света, фонарик сталкера (выглядит просто великолепно). Нам удалось посмотреть и на работу некоторых аномалий Зоны – гравитационной и тепловой, попадать в них не рекомендуем никому. Также мы понаблюдали за нападением стаи слепых псов на одинокого сталкера (то, что они сделали с его трупом, – зрелище не для слабонервных). Но прибережем секреты до следующего номера «ДПК», надеемся – грядущая презентация играбельной версии S.T.A.L.K.E.R. даст нам новую пищу для размышлений. Работы над проектом ведутся сейчас по плану, утвержденному издателем (а это не кто-нибудь, а сама THQ), а выход игры планируется на конец нынешнего года. Учитывая специфику издательской деятельности THQ, не стоит зарекаться от появления «Сталкера» и на консолях последнего поколения. Кстати, буквально во время написания этого материала прошло сообщение, что «Сталкер» сменил название, новое имя игры – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

В заключение нам, конечно же, хотелось бы рассказать еще о двух проектах GSC Game World, тем более что это даже не две, а целые четыре игры. Одну из них мы краем глаза посмотрели из-за плеча Сергея Григоровича. Но, увы, проекты пока не анонсированы, хотя примерные даты их выхода уже определены – впрочем, как и издатели. Первый из них будет объявлен на грядущей E3 в мае, второй – скорее всего, чуть позже. Обещаем – вы, уважаемые читатели, узнаете об этих играх первыми в СНГ.

На КРИ 2004 GSC Game World показывала две свои игры – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и «Казаки 2: Европейские войны», вызвавшие неподдельный интерес всех участников конференции.









ACTION FORMS (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры Chasm: The Rift; Carnivores; Carnivores 2; Carnivores: Ice Age
Проекты Vivisector: Beast Inside; «Остров Сокровищ»; необъявленная игра
Издатель «1С»
Даты выхода сентябрь 2004 г.; не объявлена; не объявлена
Web-сайт www.action-forms.com

Мы следим за разработкой Vivisector, пожалуй, с самого начала. Последний наш визит в киевский офис Action Forms показал, что разработчики несколько изменили концепцию проекта, и те сведения, которые мы сообщили вам в июне прошлого года («ДПК», № 6, 2003), уже можно считать устаревшими.

Во-первых, игровой процесс, равно как и мир Beast Inside, стал гораздо мрачнее. Открытые пространства все еще присутствуют, однако развеселого игрового процесса в духе Serious Sam скорее всего не будет. Упор в Vivisector теперь делается не на легкое истребление огромного количества врагов, а на выживание игрока.

Три категории существ, разумеется, остались в игре: слабые, но многочисленные modbeasts, разумные humanimals и невероятно сильные overbrutes. Однако баланс теперь смещен в сторону более мощных противников, так что стаи стальных животных стоит рассматривать не в качестве основных врагов, а только как своеобразную разминку.

Мрачная, давящая атмосфера игры обусловлена в первую очередь новым сценарием, который перекликается с книгой Герберта Уэллса «Остров доктора Моро» и как бы продолжает описанные в ней события сто с лишним лет спустя. То, что нам удалось увидеть, очень напоминает Aliens vs. Predator – темные, плохо освещенные коридоры футуристической базы, неожиданные атаки со спины и периодическое перемещение по вентиляционным шахтам. Прекрасный способ потешить свою клаустрофобию.

Очень радует, что графический движок игры подвергся значительным изменениям. Помните, мы писали об «архаичном внешнем виде»? Забудьте. Так, Vivisector – единственная игра в мире, которая может похвастаться наличием настоящего меха у врагов (они, напомним, являются модифицированными животными). Смотрится это невероятно эффектно и, что самое удивительное, работает даже не на самых современных графических картах.

Еще одна уникальная возможность Beast Inside – необычная система повреждений. Игрок с помощью оружия может буквально разделать любого противника до скелета. При каждом выстреле из шотгана от врагов отлетают куски мяса, оставляя огромные зияющие дыры. Разработчики говорят, что через полученное в одном противнике отверстие можно убить другого, стоящего за ним.

Кроме того, Vivisector наконец-то обзавелся настоящей физикой – обязательным требованием к современному шутеру. Обещают, что возможность использовать и переносить предметы будет активно применяться в игровом процессе – как для защиты от пуль, так и в качестве дополнительного средства борьбы с превосходящими силами противника.

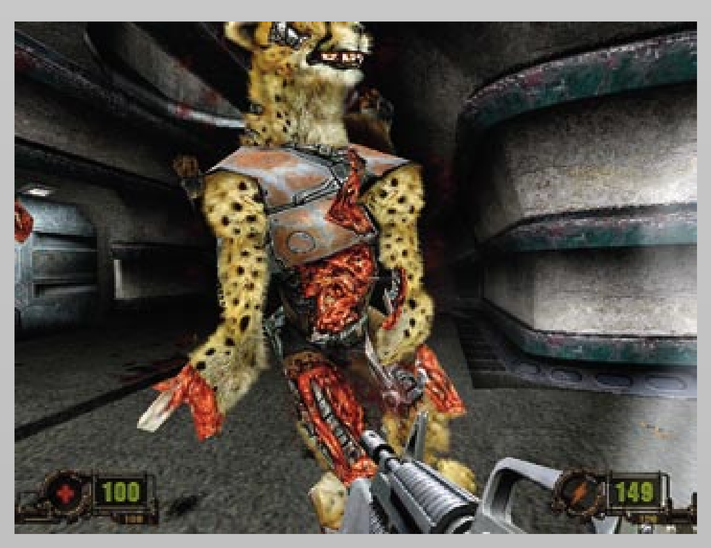
Ролевая система игры не претерпела значительных изменений, главный герой все так же получает опыт за различные действия – быстрое истребление врагов, изучение местности, артистизм. Впрочем, акцент теперь смещен в сторону последнего – чем красивее и эффектнее игрок сражается с противником, тем больше опыта он набирает. Action Forms обещают, что вы сможете делать запись прохождения игры – с тем, чтобы похвастаться перед друзьями особо эффектным подвигом.

Работа над игрой все еще не закончена, и мы вынуждены констатировать: наше замечание о скором выходе Vivisector оказалось чересчур оптимистичным. Впрочем, на данный момент у разработчиков готовы все уровни, монстры и игровой движок, так что новая дата релиза – сентябрь 2004 г. – выглядит вполне реальной.

Кроме Beast Inside, разработчики из Action Forms заняты двумя новыми проектами. Первый из них – квест по мотивам популярного украинского мультфильма «Остров Сокровищ» – делается совместно с Давидом Черкасским, который был режиссером оригинальной ленты (впрочем, как и ряда других анимационных картин, хорошо известных украинскому зрителю, – отметим хотя бы «Приключения капитана Врунгеля»).

Технологически эта игра – рисованное приключение от третьего лица в духе классических произведений LucasArts. Да, можно предположить, что получится очередной «русский квест», однако участие Черкасского вселяет надежду: мы наконец-то увидим игру, в которой действительно хорошо передана атмосфера мультфильма.

О втором проекте Action Forms нам известно чуть меньше. Это будет динамичный боевик с впечатляющим выбором оружия – кое-какие модели футуристических средств истребления нам даже довелось подержать в руках. Однако пока что это тайна за семью печатями. Но не волнуйтесь – вы, как всегда, узнаете о новой игре Action Forms первыми.



















DIGITAL SPRAY STUDIOS (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект You are EMPTY
Издатель «1С»
Дата выхода конец 2004 – начало 2005 г.
Web-сайт www.digitalspray.com

Наше посещение офиса Digital Spray Studios по времени совпало с приятным для ребят событием – публикацией официального пресс-релиза о том, что издателем игры You are EMPTY на территории СНГ и стран Балтии стала компания «1С».

Тех, кому не знакомы предыстория и жуткая альтернативная гиперсовковая тоталитарная реальность, которая оживет в You are EMPTY, мы отошлем к «ДПК», № 5, 2003, где о них рассказано достаточно подробно. Дело в том, что концепции и идеи, лежащие в основе игры, за год практически не изменились – события происходят в альтернативном мире, где Советский Союз благодаря стремительному научному прогрессу оказывается «впереди планеты всей», а апофеоз работы ученых – эксперимент по созданию идеальных суперсознательных и сверхспособных коммунистов-работяг – завершился провалом и породил таких кошмарных монстров, каких не под силу придумать ни одной западной компании, делающей игры. Кстати, абсолютно не факт, что протагонисту в конце концов захочется изменять ту реальность, в которой он оказался. Чем дальше мы продвигаемся по игре, тем больше узнаем деталей, постепенно проясняющих общую, весьма неоднозначную, картину. Вариантов концовок игры будет несколько, причем абсолютно плохих или хороших не наблюдается.

Паноптикум, который предстал перед нашими глазами, как говорится, ни в сказке сказать, ни пером описать. Докладываем – харизматичный сталевар, знакомый нам по одному из первых прошлогодних эскизов и ставший теперь полноценной моделью, практически не отличается от своего бессмертного образа, запечатленного в карандаше. Не менее хорош 90-летний пионер-пенсионер в шортиках, пилотке и галстуке, который, завидев нашего героя, скликает монстров пронзительными звуками своего горна. Ряды противников пополнили водолазы, колхозники, напоминающие классических зомби, и злобные скрюченные ученые. Появился колоритный дед-охранник в ватнике, вооруженный внушительного вида берданкой. В дело вступила ожившая армия буденовцев, встречая игрока «приветливым» оскалом обтянутого гнилой кожей черепа. А местные медсестры по «красоте» не уступают классическим представительницам этой профессии из Silent Hill. Животный мир игры расширен новыми представителями местной фауны – к легендарной «Курице Ленинского комсомола» добавилась «Собака Павлова», кошмарный результат медико-физиологических экспериментов, и жирнющая свиноматка. На полигоны разработчики не скупятся, так что в живописности всех этих кошмарных созданий можете не сомневаться.

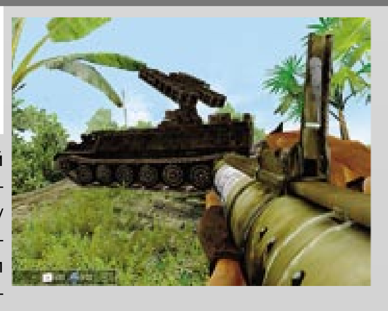
Мы «пытали» менеджера проекта Павла Музыка, ведущего программиста Дмитрия Сытника и автора концепции (по совместительству арт-директора) Дениса Волченко не один час. Хотелось узнать и увидеть побольше. Увы, места в материале остается катастрофически мало, а еще столько не сказано.

Так или иначе, работа идет одновременно по нескольким направлениям. Создана основная часть моделей персонажей, моделирование уровней завершено примерно наполовину. Доделывается движок DS2, использующий самые свежие и модные возможности современных видеокарт. Тестируется «физика» (кстати, собственного изготовления). Одновременно готовятся звуковое сопровождение и музыкальное оформление.

Но самое большое впечатление на нас произвела та скрупулезность, с которой максималисты из Digital Spray Studios подходят к реализации задуманного ими игрового пространства. Предмет их гордости – проработка объектов «вплоть до последнего винтика». Город, где происходит действие, выстроен до кирпичика и наполнен множеством мелких деталей. Все подчинено главной цели – созданию максимального эффекта погружения в странный и опасный мир победившего тоталитаризма.

DEEP SHADOWS (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры Venom: Codename Outbreak
Проект Xenus
Издатель «Руссобит-М»/Atari
Дата выхода осень 2004
Web-сайт www.deep-shadows.com



О проекте Xenus от киевской студии Deep Shadows нам известно практически все, поэтому пришли мы в офис компании буквально с одним-единственным вопросом – «когда?». На что и получили незамедлительный ответ – «уже!».

Действительно, игра уже целиком готова, более того, пребета-версия отослана западному издателю – Atari, который теперь отвечает за дату выхода проекта. И хотя разработчики еще собираются добавить побочные квесты, отшлифовать ролевую систему и некоторые шероховатости в графической части Xenus, можно смело сказать, что проект почти завершен. Все, что, по большому счету, осталось – тщательно оттестировать огромную игру, квесты, ролики на движке и т. д. Чем, собственно, и займутся специалисты Atari и Deep Shadows в оставшееся до релиза время. Кстати, в борьбе за политкорректность и приличный рейтинг американское подразделение Atari безжалостно заменило в локализации игры для США употребление наркотиков на употребление анаболиков, а вместо ролевой характеристики «привыкание к наркотикам» там теперь будет фигурировать «привыкание к анаболикам». К счастью, это не коснулось версий игры, предназначенных для нашего и европейского рынков.

Казалось бы, ответ на самый животрепещущий вопрос мы получили, можно было бы, пожелав разработчикам удачи, распрощаться. Но не смогли удержаться – заглянули краем глаза во влажные джунгли Колумбии и даже поучаствовали немного в непрекращающейся войне наркомафии и правительственных войск.

Играть в Xenus оказалось весьма сложно – даже имея на руках много оружия и немалый запас лекарственных препаратов, справиться с дюжиной злых ботов нелегко. Противники грамотно прячутся, пользуются знанием местности и действуют координированно. Мы пытались пять раз взять штурмом небольшую базу правительства – безрезультатно. Так что делайте зарубки на память – играть в Xenus надо вдумчиво и осторожно. Повоевав, мы решили покататься на всех существующих в игре типах транспорта, но на десятой машине (в их число входят джипы, автобусы, грузовики, спорткары и т. д.) сбились со счету и устали. А ведь в игре еще есть несколько летабельных вертолетов, самолет (!), катер, моторные лодки и субмарина (!).

После автопробега по джунглям мы совершили турпрогулку по двум местным городкам, весьма приличных размеров, морскому побережью (вода в игре хороша) и посетили селение индейцев, встретивших нас весьма недружелюбно. Ну и напоследок – заглянули в местную тюрьму, которая порадовала нас обилием надписей на стенах на родном языке.

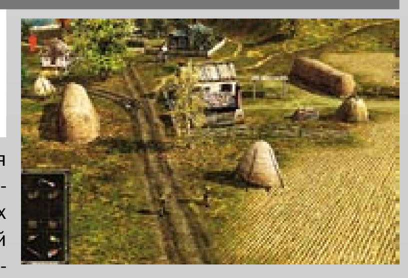
Что ж, осталось дождаться окончания бета-тестирования и... добро пожаловать в Колумбию. А разработчики тем временем уже собирают материал для дополнения к игре.





BEST WAY (УКРАИНА, СЕВЕРОДОНЕЦК)

Игры нет
Проект «В тылу врага»
Издатель «1С»/Codemasters
Дата выхода лето 2004 г.
Web-сайт games.1c.ru/soldiers



Северодонецкая студия Best Way оказалась виновницей одного из самых главных сюрпризов прошлогодней Конференции разработчиков игр (КРИ 2003). Ее проект «В тылу врага», продемонстрированный на стенде «1С», мгновенно заставил говорить о себе. В результате – заслуженное признание у весьма представительного жюри и почетная награда KRI Award в номинации «Лучшая зарубежная игра» (звучит забавно, но не забывайте, что КРИ проводится в России, а Best Way – украинская команда). Тогда проект ребят из Донбасса привлек нас зрелищностью сражений, высокодетализированной трехмерной графикой, тщательностью проработки моделей людей, военной техники и сооружений, высоким уровнем интерактивности окружающей среды (см. «ДПК», № 5, 2003).

Прежде чем поделиться с вами новостями из «секретного бункера» компании Best Way, хотим от души поздравить северодонецких ребят с обретением международного издателя в лице мощной британской компании Codemasters. В СНГ и странах Балтии игру издает компания «1С».

Кстати, слова «секретный бункер» в нашем случае оказываются абсолютно к месту. Дело в том, что общение разработчиков с внешним миром, в частности с журналистами, идет через представителей издателя. Поэтому, воспользовавшись тем, что менеджер проектов компании «1С» Сергей Герасев за неделю до КРИ 2004 посетил Best Way с «инспекторской проверкой» (то есть обладает самой свежей информацией), мы задали ему несколько вопросов относительно нынешнего статуса продукта.

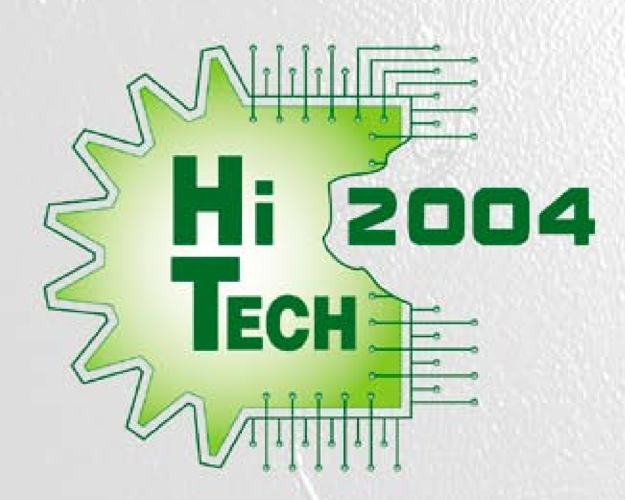
Выяснилось, что в течение прошедшего года была определена финальная структура игры, состав миссий в кампаниях, разработаны принципы, лежащие в основе многопользовательского режима. Сейчас проект на полных парах движется к стадии альфа-версии, а значит, начинает приобретать законченный вид.

Памятуя, сколь эффектно разваливались домики в самой первой демоверсии, показанной на КРИ 2003, мы не преминули поинтересоваться, стала ли игра еще реальнее в смысле «разрушаемости» объектов и «правильности» этих разрушений. Сергей очень обстоятельно осветил эту тему, сделав ремарку: «Даже в большей степени, чем вы в состоянии себе представить». Сломать теперь можно практически все. Каменные здания разрушаются, как им и положено, по частям, обнажая искореженные внутренности и заваливая все вокруг обломками.

Год назад еще не было окончательного решения относительно ролевой системы. В данный момент с уверенностью скажем, что как-то специально выделяться она не будет, а дополнит игровой процесс некоторыми характерными особенностями. По словам Сергея Герасева, «пулеметчик лучше стреляет из пулемета, а танкист – водит танк». Однако в режиме прямого управления все будет зависеть только от самого игрока.

Как уже отмечалось, игра уверенно движется к «альфе». Заканчивается работа над основным геймплеем и контентом, завершается создание моделей, идет финальная сборка уровней и все больше и больше внимания уделяется балансу самих миссий.

Наконец, на сакраментальный вопрос о сроках релиза менеджер «1С» ответил, что объявлять точную дату он считает преждевременным. Пока, по планам компании, работа над игрой должна финишировать летом 2004 г.



V МіЖНАРОДНИЙ ФОРУМ

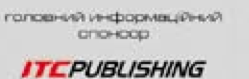
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3 - 6 березня 2004 року

виставковий комплекс одеського порту

www.hi-tech.com.ua

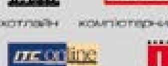
- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrinTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"

головний інформаційний спонсор


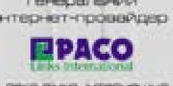
айтісі паблішинг



хотлайн комп'ютерний огляд



айтісі онлайн домашній пк

генеральний інтернет-провайдер


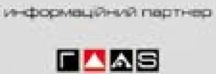
пако лінкс інтернешнл

офіційні послуги зв'язку


спонсор конкурсу веб-дизайну




інтернет уа топпінг

інформаційний партнер



глас

медіа-партнер


софтпрес видавничий дім

інформаційні спонсори


мій комп'ютер


хард-енд-софт уа


бізнес та безпека

прайс-зон е-мобайл мобільний журнал



чіп хай-тек панорама



світ зв'язку офіс

Виставковий центр «Одеський Дім»
вул. Маразліївська 7, офіс 1,
м. Одеса 65014, Україна

т/ф: (0482) 37 - 17 - 37, (048) 728 - 64 - 84
e-mail: expo@expohome.com.ua
www.expohome.com.ua, www.hi-tech.com.ua

CRAZY HOUSE (УКРАИНА, ХАРЬКОВ)

Игры нет
Проекты «Вий: История, рассказанная заново»; «Танк T-72: Балканы в огне»
Издатели Diskus; «ИДДК»
Даты выхода II квартал 2004 года
Web-сайт www.crazyhouse.ru



Не так давно (см. «ДПК», № 5 и 8–9, 2003) мы уже писали о харьковской компании Crazy House, которая, кроме локализации игр для ведущих издателей СНГ, занимается разработкой двух собственных проектов – видеоквеста «Вий: История, рассказанная заново» и танкового симулятора «Танк T-72: Балканы в огне». Сейчас игры находятся на финальной стадии разработки. На КРИ 2004 Crazy House показывает бета-версии обоих проектов, затем планируется провести окончательное тестирование и отлов блох, а уже во втором квартале нынешнего года игры поступят в печать.

Напомню, что «Вий: История, рассказанная заново» – это творческое переосмысление знаменитой повести Н. В. Гоголя и не менее знаменитого советского фильма по мотивам произведения. По сути, Crazy House пересняли фильм с участием профессиональных украинских актеров, добавив в него квестовые интерактивные элементы, предысторию, побочные квесты и альтернативное окончание. Эта игра интересна тем, что возвращает нас к традиции классических FMV-квестов, но на новом технологическом уровне и с новым качеством. Почти все персонажи игры – живые актеры, а действие происходит на фоне исторически достоверных рендеренных задников. На данный момент работа над «Вием» практически завершена, идет активное тестирование игры. В финальном варианте она занимает 2 CD, содержит 3 часа видеовставок, около 30 игровых локаций и 20 персонажей.

Что же до симулятора «Танк T-72: Балканы в огне», то это опять-таки классический танковый симулятор, упор в котором делается на отечественную военную технику, время действия – период Балканской войны. Отличительной особенностью игры является скрупулезный подход к симуляции работы подсистем танка, к системе повреждений машин и зданий. «Танк T-72» также выходит на финишную прямую. Из сделанного специалистами особо отмечается графический движок, позволяющий в процессе игры вносить любые изменения в рельеф местности. И это при огромных открытых пространствах! Уникальна также концепция построения зданий, благодаря которой достигается небывалая реалистичность их разрушения. В игре, по максимуму использующей возможности DirectX 9, еще много вкусностей, но для ее комфортного прохождения фанам понадобится как минимум Radeon 9800.

Кроме того, Crazy House продолжает заниматься локализацией западных игр, а оценку работы компании вы можете видеть в рецензиях на страницах «ДПК».







DVS (УКРАИНА, НИКОЛАЕВ)

Игры нет
Проекты «Восхождение на Трон»
Издатель «1С»
Дата выхода IV квартал 2004 г.
Web-сайт www.dvshome.com



Мы познакомились с проектом николаевской компании DVS на КРИ 2003 (см. «ДПК», № 5 и 6, 2003). Буквально сразу же после конференции этой игрой заинтересовался один из ведущих российских издателей, но официальный анонс со стороны «1С» об издании «Восхождения на Трон» последовал только недавно – в январе 2004 г. Новая дата релиза – Рождество 2004.

Для тех, кто пропустил наши предыдущие публикации, напомним, что «Восхождение на Трон» – смесь пошаговой стратегии в полном 3D с adventure, использующая самый современный графический движок. Игра обещает стать очень интересным проектом в жанре turn-based strategy, перенеся идеи HM&M на качественно новый технологический уровень. Одна из ее интереснейших особенностей – полностью свободный геймплей, т. е. отсутствие какого-либо деления на миссии, и при этом весьма оригинальный, по словам разработчиков, сюжет. На КРИ 2004 компания DVS демонстрировала полностью обновленную демо-версию игры, в которую включены новые типы войск, переработанная магическая система, улучшенная графика и несколько крупных сражений.

За время, прошедшее с момента нашего последнего общения, в DVS проделали большую работу. Так, в черновом варианте завершен AI юнитов, отвечающий за их поведение на мировой карте и в тактических боях. Был добавлен еще один главный персонаж – девушка. Закончены работы над магией: интерфейс, визуализация заклинаний, школы. Полностью смоделирована архитектура всех трех континентов игры и начато обустройство первого материка – расстановка городов, объектов, лесных массивов, армий, программирование первых квестов. Сейчас в Николаеве работают над скелетной анимацией, осваивают системы объемного звука (Miles sound system) и совершенствуют сюжет. Кроме того, был полностью переделан дизайн официального сайта компании *www.dvshome.com*. Руководитель DVS Александр Ищенко оценивает готовность игры как 60–65%-ную.

Напомним, что же ожидает нас в финальной версии «Восхождения на Трон». Сочетание совершаемых в режиме реального времени путешествий по игровой карте и тактических походовых боев в стиле HM&M. Оригинальные типы войск: Пилигримы, Прокаженные, Колоссы и многие другие (всего около 30 видов). Масштабные тактические сражения – до 20 отрядов по 16 бойцов в каждом. Личное участие Героя во всех схватках. Отсутствие миссий и связанных с этим ограничений. Современная высококачественная 3D-графика.

Мы продолжаем следить за этим оригинальным проектом.

UDC (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект «Сердце Вечности»/ Heart of Eternity
Издатель нет
Дата выхода 2005 год
Web-сайт www.udc-game.com



С проектом киевской компании UDC – action/RPG «Сердце Вечности» (английское название Heart of Eternity) – мы уже знакомили вас, уважаемые читатели, более года назад (см. «ДПК», № 12, 2002). Пришла пора снова посетить офис разработчиков и посмотреть, что же было сделано за прошедшее время.

Мир Heart of Eternity постепенно обрастает деталями – разработчики трудятся над локациями, высаживают леса, возводят замки и расстраивают деревеньки. Параллельно идет работа над заселением местности жителями и монстрами. Напомним, что мир в «Сердце Вечности» един, никакой разбивки на уровни не планируется, а его общая площадь составляет около 20 кв. км. Мы посетили с экскурсией небольшую деревеньку, по сути – одну из начальных локаций игры. По сравнению с увиденным нами год назад, картинка разительно изменилась – жители пытаются реагировать на наши действия, делают вид, что занимаются своими делами и т. д. В некоторые здания уже можно зайти и познакомиться с внутренним убранством. В игре появилась смена времени суток (закаты и рассветы великолепны), в скором времени планируется внедрить в движок динамические тени.

Из новых локаций, посещенных нами, стоит упомянуть замок оборотней, населенный зомби и скелетами – руины выглядят очень атмосферно и весьма убедительно. Также хорошее впечатление произвел на нас огромный замок и прилегающий к нему городок – одно из самых больших в игре поселений, источник квестов и место покупки снаряжения. К слову, о снаряжении: наш персонаж сможет носить с собой разве что пару мечей, щит и десяток колб с бодрящими напитками. Если вы любите подбирать все, что плохо лежит (а из каждого врага выпадает именно то оружие, которое он держит в руках), стоит приобрести лошадь для перевозки груза. В игру уже внедрена некоторая физическая модель – предметы передвигаются, отбрасываются, можно сбить картины со стен и т. д.

Весьма многообещающе смотрятся и высокодетальные модели противников и NPC, особенно нас поразил орк в полной тяжелой амуниции и скелет-призрак – один из боссов замка оборотней.

Сейчас авторы планируют вплотную заняться доработкой ролевой системы (которая стала менее аркадной, чем планировалось), магии и файтинга. Опять-таки хочется напомнить, что в боевой части разработчики ориентируются на великолепную Blade of Darkness и обещают сделать бои в «Сердце Вечности» как минимум не хуже.

Проект UDC уже сейчас смотрится отлично, надеемся, к релизу список изюминок игры не будет существенно урезан.





ROSTOK GAMES (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект «Бельтион: Звезда Полынь»
Издатель не объявлен
Дата выхода 2005 г.
Web-сайт нет



Впервые мы побывали в офисе киевской компании Rostok Games год назад. Тогда разработчики больше рассказывали, чем показывали, теперь все мы в основном рассматривали результаты их труда. Предысторию мира ролевой игры «Бельтион: Звезда Полынь» и ее основные характеристики вы можете найти в «ДПК», № 1–2, 2003.

В начале прошлого года вся графика игры ограничивалась несколькими моделями зданий и массой эскизов. Сейчас уже существуют в полигонах все строения одной из рас, создана анимация для многих существ и персонажей, подготовлены сегментные модели героев, визуализированы – с использованием DirectX 9 – впечатляющие магические эффекты. Существенной переработке подвергся engine. Теперь он позволяет накладывать на объект до четырех текстур – в том числе высокодетализированные, благодаря чему и строения, и поверхность земли выглядят потрясающе. Визуально «Бельтион» сейчас напоминает Morrowind. Переделана и вода – теперь она шейдерная и очень красивая. Параллельно идет моделирование объектов, которые должны наполнить игровой мир. Это всевозможные книги, свитки, посуда, предметы обихода, оружие и прочее – по количеству вещей, которые можно будет взять в руки, «Бельтион», думаем, поспорит с тем же Morrowind. Все эти объекты предстоит расставить по игровому миру, а это как-никак 64 кв. км.

В отличие от Morrowind, игра Rostok Games обещает быть не только красивой, но и живой – для всех NPC предусмотрен нормальный цикл дня и ночи, осмысленные занятия и т. д., стоять на месте истуканами они не должны. Уже сейчас идет работа над диалогами и квестами игры. Причем ожидаются весьма разветвленные диалоги, фразы ваших визави будут зависеть не только от расы и пола персонажа, но и от таких факторов, как известность, устрашение, принадлежность к различным фракциям и др.

Некоторые изменения произошли и в ролевой системе. Хотя она по-прежнему остается достаточно сложной и гибкой, ее подачу упростили для более легкого восприятия.

Как видите, работы в Rostok Games идут полным ходом. К маю должна появиться играбельная демо-версия, включающая один «небольшой» (1 кв. км) остров, с рабочей ролевой системой, магией и квестами. А окончание проекта намечено на первую половину 2005 г.

BOOLAT (УКРАИНА, ДОНЕЦК)

Игры «Смертельные Грезы»
Проекты «Тормозилки», «Северные Миры»
Издатель «Новый Диск», не объявлен
Даты выхода март 2004 г., конец 2004 – начало 2005 года
Web-сайт www.boolat.com



Молодая донецкая компания «Булат» известна нашим читателям в основном как создатель оригинальной, но очень сырой разработки «Смертельные Грезы» – комбинированной стратегии в стиле фэнтези. Однако мало кто знает, что, кроме создания игр, «Булат» занимается также их локализацией, и выходит это у компании просто замечательно.

Впрочем, разработку своих собственных проектов команда тоже не забрасывает. Первый из них, «Тормозилки» (английское название Lagsters), должен появиться в продаже уже в марте этого года. Игра представляет собой необычную гоночную аркаду на футуристических автомобилях, все действие которой происходит в трубах. Булатовцы всячески открещиваются от тут же возникающих аналогий с Ballistics и напирают на ключевые особенности геймплея. Например, в некоторых миссиях игроку необходимо прийти не первым, а третьим – ведь спорт будущего полностью коррумпирован. Модернизация автомобилей и оружия, несложная экономическая модель и различные многопользовательские режимы, разумеется, прилагаются.

Однако нас больше интересует недавно объявленный проект «Северные Миры», представляющий собой ролевую игру в весьма необычном мире. Основным достоинством своего проекта донецкие разработчики называют глубокий драматический сюжет. Они отказались от привычных фэнтези-королевств и приевшихся звездных странствий в пользу мрачной саги о викингах, инспирированной древними скандинавскими легендами.

Примечательно, что булатовцы обещают нам игру, более похожую на консольные RPG, чем на типичные для ПК D&D-проекты. Так, ролевая система несколько отличается от всего, виденного нами ранее – явно чувствуется влияние Golden Sun и Final Fantasy. Например, игрок перемещается между локациями в другом масштабе – подобно классике jRPG, на большой карте мира мы видим увеличенную фигуру героя. Когда персонаж оказывается на месте, масштаб, разумеется, приходит в норму.

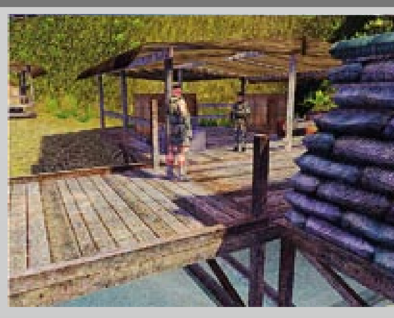
Главное, что нас беспокоит в судьбе «Северных Миров», – это дата выхода. Сейчас она назначена на конец года, т. е. у разработчиков остается непозволительно мало времени на завершение игры эпических масштабов. Ребята, пожалуйста, не спешите! Нам очень хочется получить хороший продукт, и ради этого мы готовы подождать несколько лишних месяцев.





DIOSOFT (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект «Пираты XXI века»
Издатель нет
Дата выхода 2005 г.
Web-сайт www.diosoft.com



Компания DIOsoft – одна из самых загадочных игровых студий Киева. Вроде бы все коллеги знают о ее существовании, но вот чем занимается DIOsoft, никому не известно. Нам удалось прорваться в офис разработчиков, и теперь мы можем приподнять завесу секретности над проектом «Пираты XXI века».

Компания DIOsoft уже около двух лет трудится над игрой в жанре тактического action с ролевыми элементами. Параллельно была завершена разработка программного обеспечения, позволяющего моделировать поля для пейнтбола – спорта, приобретающего сейчас популярность на Западе. Это ПО предназначено для профессиональных команд и позволяет выработать тактику и изучить местность, на которой будут происходить соревнования. Такой интерес со стороны DIOsoft к пейнтболу неслучаен – сотрудники компании входят в состав известной в Европе пейнтбольной команды «Медведи», они неоднократные чемпионы Украины, а также призеры чемпионатов Дании (3-е место), Англии (2-е место), Польши (1-е место), за что им были присвоены звания мастеров спорта Украины международного класса.

Но вернемся к «Пиратам». В вашем распоряжении команда из четырех человек, которой предстоит решать различные диверсионные или антитеррористические задачи – освобождать и захватывать заложников, штурмовать укрепленные объекты, тайно проникать на вражеские базы, выкрадывать ценную информацию, захватывать корабли и т. д. Цели зависят от группировки, за которую вы решите воевать, а их в игре три – пираты (действие происходит на одном из архипелагов Индийского океана), спецназ и гонконгские триады. Собственно, четко определенного количества миссий в «Пиратах» нет. Конечно, критичные для сюжета цели присутствуют, но будут и побочные задания, а выполняя их, можно разжиться новым оружием, средствами передвижения и т. д. В итоге мы получаем что-то на манер Jagged Alliance в варианте FPS. Каждый боевой выход делится в игре на четыре этапа – сбор разведданных, планирование операции и доставка к месту действия, боевое решение и отход на базу. В связи с этим будет изрядное количество надводных, подводных, воздушных и наземных транспортных средств. А вообще, процентов 30–40 миссий планируется проводить на воде и под водой.

Виденный нами движок демонстрирует настолько великолепную поверхность моря, что такое решение DIOsoft кажется абсолютно оправданным – грех подобной красотой не воспользоваться. За два года разработчики создали большое количество удобных в использовании редакторов, так что наполнение мира содержимым – зданиями, объектами и т. д., должно быть весьма упрощено. Движок игры сейчас находится на финальной стадии доводки, в него уже внедрены динамическое освещение, шейдеры и другие модные технологии.

На КРИ 2004 DIOsoft показывала играбельную демо-версию «Пиратов XXI века», а дата окончания проекта определена как начало 2005 г.

FROGWARES (УКРАИНА, КИЕВ–ФРАНЦИЯ)

Игры «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток»; Journey to the Center of the World
Проекты Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring; Around the world in 80 days
Издатели не объявлены
Даты выхода сентябрь 2004 г.; начало 2005 г.
Web-сайт www.frogwares.com

За полгода, прошедшие с тех пор, когда мы последний раз заглядывали на огонек в гостеприимный офис франко-украинской компании Frogwares («ДПК», № 6, 2003), много воды утекло.

Завершив праведные труды над «Путешествием к центру земли», ребята сконцентрировали усилия на двух проектах, по-прежнему черпая вдохновение для творчества из классической литературы.

В настоящее время основные силы разработчиков брошены на вторую игру о Шерлоке Холмсе, ранее известную как The Sherringford Hall. Теперь же ее официальное название звучит так: Adventures of Sherlock Holmes. Silver Earring. Судя по всему, подход к реализации этого проекта очень и очень основательный, налажены даже постоянные контакты с Обществом Шерлока Холмса. Frogwares рассчитывает получить от этой уважаемой организации своеобразное одобрение в виде так называемой Stamp of Approval. А еще не будем забывать о том, что год рождения ШХ (не книги о нем, а самого героя) – 1854.

Ваель Амр сообщил нам, что работа над графической частью проекта должна быть завершена к концу марта, и показал, как будут выглядеть Холмс, Ватсон и другие персонажи. Сразу отметим – ливановско-соломинского имиджа знаменитой парочки ждать не стоит. Сам Шерлок очень похож на известного нынешнему поколению по ролям графа Дуку и Сарумана актера Кристофера Ли (который, кстати, тоже не раз играл Холмса). У Ватсона внешность ничем не примечательная (собственно, так оно и должно быть), только у Лестрейда наблюдается некоторое сходство с привычным для нас персонажем Брондукова. Очень порадовали детально проработанные «декорации»: нам удалось увидеть несколько комнат, железнодорожную станцию, внутреннее убранство вагона. Для того чтобы вы могли себе представить уровень графического исполнения более ярко, скажу, что игра делается на базе значительно улучшенного движка «Путешествия к центру Земли».

Что касается аспектов геймплея, то Frogwares старается сохранить надлежащий баланс между действиями двух главных героев, а также оживить игровой процесс своеобразными викторинами в конце каждого уровня, где ответы на вопросы следует подтверждать собранными уликами.

Выход Around the World in 80 Days (начало 2005 г.) тоже должен быть приурочен к памятной дате – столетию со дня смерти Жюля Верна. И хотя с Филеасом Фоггом мы в игре не встретимся, по духу она будет близка роману великого француза. «80 дней» – это первый опыт Frogwares в жанре action/adventure, возможно, мультиплатформенный. На такие мысли наводит использование при ее разработке известного инструментария RenderWare.





BOSTON ANIMATION (УКРАИНА, КИЕВ – США)

Игры Richard Scarry's Busytown: The Best Christmas Ever; Richard Scarry's Busytown 2000; M&M's: The Lost Formulas; Shell Shocked; Bumper Wars; Darkened Skye для PC и GC; TONKA Firefighter
Проект Shaman
Издатель нет
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.bostonanimation.com

Компания Boston Animation, по праву считающаяся кузницей кадров для отечественной game-индустрии, активно продолжает свою работу по аутсорсингу игр, сотрудничая с ведущими западными компаниями, такими, например, как Atari. К сожалению, времени на доводку собственного проекта студии – RPG/адвентюры в индейском сеттинге Shaman – у программистов и художников остается не так уж и много. Во время нашего предыдущего визита рабочей версии движка игры еще не существовало – техно-демо появилась только летом 2003 года. С ней-то мы и познакомились, посетив офис компании.

Скажем сразу, технологическая демо-версия не содержит практически никаких элементов геймплея, но, тем не менее, все редакторы «Домашнего ПК» буквально с первого взгляда влюбились в «Шамана». Вольные просторы прерии, на которых пасутся стада огромных бизонов, тенистая прохлада лиственного леса, изобилующего живностью (олени, медведи, зайцы), размеренный быт небольшого индейского поселения, манящая гладь озера... Мир «Шамана» несет огромный позитивный заряд, по нему хочется неторопливо бродить, изучая окрестности, впитывая умиротворенность и покой. Графика игры впечатляет – полигоны на поверхности земли абсолютно не видны, и это при размерах уровня два на два километра, модели животных и людей выглядят просто потрясающе, шейдерная водичка с реальными отражениями смотрится почти как настоящая.

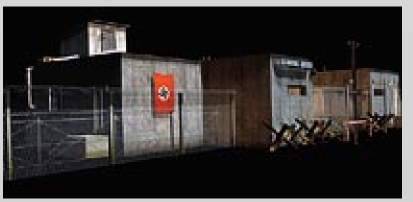
На имеющейся основе уже сейчас можно создать великолепный охотничий симулятор. Звери адекватно реагируют на появление вашего героя, убегают, сбиваются в стайки, «общаются» друг с другом. Причем, как говорят авторы, эта часть игры практически не отлаживалась и сделана буквально на коленке – верится в это с трудом.

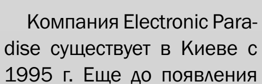
А вообще планы у разработчиков грандиозные, главное, чего не хватает на их реализацию, – это времени. Огромный живой мир – 18 уровней до 2×2 км, алхимическая шаманская магия, боевая система в стиле файтинга, множество квестов, в том числе и за разные племена, возможность вселяться в зверей (с изменением типа зрения и управления), использовать каноэ (выглядят они просто великолепно) и т. д. Похоже, нас ожидает почти «Готика» в доколумбовой Америке.

От некоторых особенностей, заявленных в начале разработки, например танцевальной магии, скорее всего придется отказаться, а жаль. Возможно, все проблемы «Шамана» проистекают от массы работы по основному профилю Boston Animation – аутсорсингу, который отбирает у ребят очень много времени. Но все же мы надеемся, что они закончат столь интересный и многообещающий проект. Уж очень хорошо он выглядит.

ELECTRONIC PARADISE (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект Wehrwolf
Издатель Diskus Games
Дата выхода I квартал 2005 г.
Web-сайт www.ep.com.ua





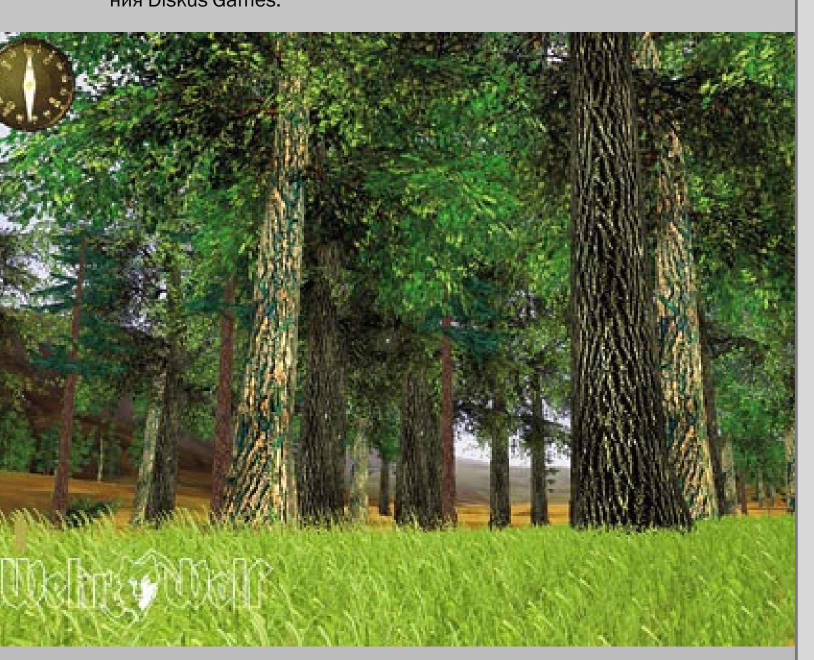
Компания Electronic Paradise существует в Киеве с 1995 г. Еще до появления «Домашнего ПК» мы писали о мультимедийных и игровых проектах студии в еженедельнике «Компьютерное Обозрение». С 1997 г. (тогда мы впервые познакомились с этой группой разработчиков) они начинали производство нескольких игр – юмористического квеста о Штирлице (да-да, идея игры, выпущенной «Букой», принадлежит на самом деле киевлянам), аркадной гонки, занимались другими проектами, которые по разным причинам так и не вышли в свет.

Буквально в начале нынешнего года Electronic Paradise объявила о начале работ над новой игрой – Wehrwolf. Несмотря на название, это не RPG об оборотнях, а 3D-action на тему Великой Отечественной (Wehrwolf – вооруженный волк, Werwolf – оборотень), действие которого происходит в Украине, под Винницей. Именно там находился сверхсекретный, тщательно охраняемый немецкий объект – знаменитая ставка Гитлера Wehrwolf, взорванная при приближении советских войск. Вокруг нее за прошедшие с момента ее уничтожения 60 лет появилось множество слухов и легенд.

Нам предстоит выступить в качестве командира элитного советского спецподразделения, прообразом которого стал отряд разведчика Николая Кузнецова – «Победители». Разведгруппа заброшена в Винницу именно для того, чтобы прощупать подходы к объекту Wehrwolf. На протяжении 15 миссий нам и четырем другим бойцам отряда придется выяснять, что же находится в винницких лесах, искать пути проникновения в ставку, и в итоге... Впрочем, все секреты сценария, который уже написан, мы выдавать не будем.

Относительно геймплея разработчики Wehrwolf ориентируются на недавний Call of Duty – основное внимание уделено кинематографичности. Правда, планируются и миссии по секретному проникновению, т. е. stealth-элементы, а также возможность решать некоторые задачи разными методами. Помочь в этом должен движок собственного изготовления, способный отображать как большие открытые пространства (до 2×2 км), так и внутреннее убранство зданий и бункеров. Движок еще находится в разработке, некоторые возможности – динамическое освещение, мягкие тени, поддержка шейдеров, карты отражения и т. д. – пока что только реализовываются. Параллельно идет воссоздание антуража – зданий Винницы 40-х годов, бункеров и пр.

На КРИ 2004 компания показала техно-демо Wehrwolf, к лету же должна быть готова демо-версия. Ну а окончание проекта намечено на первую половину 2005 г. Издателем игры выступит московская компания Diskus Games.





MERIDIAN'93 (УКРАИНА, ЛУГАНСК)



Игры Admiral Sea Battles; Ancient Conquest; Bse Bombers («Бешеные буренки»); Die Rache Der Sumpfhuhner 1/2/3; Pipi Printz; Baller's Party; Duck hunt; Carcassonne; Carcassonne 2
Проекты Alexander the Great. Hidden missions; Mouse Force; HotRod
Издатель Koch Media
Даты выхода не объявлены
Web-сайт www.meridian93.com



Со времени нашего последнего общения с разработчиками из луганской компании Meridian'93 в их проектах произошли серьезные изменения.

Во-первых, тот самый секретный проект, о котором мы в свое время писали, превратился из ролевой игры с элементами стратегии в стратегию с... правильно, ролевыми элементами. Ребята отказались от приевшегося фэнтези и обратились к сравнительно незаезженной теме древней истории. Рабочее название новой игры – Alexander the Great. Hidden missions, и она рассказывает о подвигах великого полководца Александра Македонского.

Однако, в отличие от ожидаемого всеми Rome: Total War, эта игра представляет собой squad based стратегию. То есть управлять огромными массами народа не придется. Вместо этого разработчики концентрируются на реалистичном изображении поединков между воинами враждующих армий и на возможности командовать небольшими подразделениями. Схватки протекают гораздо более реалистично: бойцы атакуют, парируют удары, защищаются и совершают ложные выпады. Они могут выбить оружие из рук противника или свалить его на землю.

Подобно Warcraft III в игре имеются герои – ключевые персонажи, обладающие набором характеристик и специальных умений, способные использовать предметы и оружие. Однако, в отличие от других игр, в Alexander the Great нет экономической составляющей – вам не придется выращивать бойцов на фермах или заниматься вырубкой леса. Вместо этого игровой процесс концентрируется на тактических поединках, что, по нашему мнению, обещает быть очень интересным.

Второй проект компании – гоночная аркада HotRod – на данный момент заморожен, но Олег Кузнецов, лидер команды, не исключает продолжения работ над ним в самом ближайшем будущем.

Третий проект «Меридиана» – Flyer RPG – претерпел еще большие изменения: он превратился в трехмерную головоломку о мышах и провизии MouseForce. Описать игру очень сложно – вы либо влюбитесь в нее без памяти, как некоторые сотрудники редакции, либо возненавидите ее на всю жизнь. Выход MouseForce назначен на самое ближайшее будущее, а пока читатели «Домашнего ПК» могут насладиться эксклюзивной демо-версией, которую мы размещаем на диске. Осторожно – игра обладает невероятно высокой аддиктивностью!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ua



Sierra, Homeworld и логотип Sierra є зареєстрованими товарними знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games є товарними знаками Vivendi Universal Games, Inc. Гра розроблена Relic Entertainment, Inc. Relic є зареєстрованим товарним знаком Relic Entertainment, Inc. Windows є зареєстрованим товарним знаком Microsoft Corporation. Pentium є зареєстрованим товарним знаком Intel Corporation. Всі інші товарні знаки є власністю їх володарів. © 2003 Sierra Entertainment, Inc. 2003 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

* 1С:Мультимедіа, Хомволд 2, Релік, Сієрра Ентертеймент Інкорпорейтед, Релік Ентертеймент Інкорпорейтед, Вивенди Юніверсал Геймс, Віндовз, Майкрософт корпорейшн, Пентіум, Інтел корпорейшн.

«КЛАСС А» (УКРАИНА, ХАРЬКОВ)

Игры King's Bounty 2
Проект «Мальгримия»
Издатель нет
Дата выхода осень 2004 г.
Web-сайт www.malgrimia.kh.ua



Ровно год назад мы познакомились с автором первой украинской игры King's Bounty 2 Сергеем Прокофьевым, который сейчас вместе со своими сотрудниками работает над новой походовой стратегией – «Мальгримия». Подробный материал об этой игре вы можете найти в «ДПК», № 3, 2003. В преддверии КРИ мы решили узнать, как обстоят дела с «Мальгримией» сейчас, что сделано за год и когда ожидается выпуск проекта.

Разработчики из харьковской компании «Класс А» выбились из намеченного ранее графика, но работа над стратегией идет очень активно, и к середине весны они планируют иметь на руках полнофункциональную бета-версию игры. Если год назад ничего, кроме некоторого числа набросков и движка, находившегося в зародышевом состоянии, у авторов «Мальгримии» не было, то сейчас engine полностью завершен, впрочем, как и большинство моделей существ, зданий, оружия и артефактов. По графике игра, как нам кажется, занимает промежуточное положение между третьими и четвертыми «Героями». Конечно, на фоне полностью трехмерных пошаговых стратегий последнего поколения «Мальгримия» выглядит несколько архаично, но, как известно, для любителей походовок графика никогда не являлась определяющим критерием.

Что всегда важно в пошаговых стратегиях – это спектр возможностей, доступных игрокам. С данным аспектом геймплея у «Мальгримии» все должно быть отлично. Так, например, древовидная структура апгрейда юнитов позволит воспитать бойцов с необходимыми вам параметрами, а учитывая тот факт, что вы можете дать воинам в руки оружие по своему выбору, обмундировать их и обвешать артефактами... Одним словом, двух похожих отрядов в игре не будет. Почти такая же ситуация и с застройкой городов. Игрок волен выбирать из предложенных ему вариантов развития поселения, строя те или иные здания и получая в итоге город с индивидуальной «конфигурацией». Кстати, улицы и расположение строений будут учитываться во время штурма.

Заслуживают внимания и герои-полководцы. В «Мальгримии» это полноценные военачальники, вы как верховный главнокомандующий указываете им только направление главных ударов, а подобрать тактические ходы – их задача. Кстати, герои могут быть воспитаны из обычных пехотинцев. Интересной будет и магическая система, основанная на понятии энергетических аур, присущих различным существам, и заклинаний, накладываемых на них.

Работы над «Мальгримией» ведутся активно. Недавно открыт официальный сайт проекта *www.malgrimia.kh.ua*, так что если вы хотите помочь разработчикам советом – милости просим.





MAUS SOFTWARE (УКРАИНА, ДОНЕЦК – ГЕРМАНИЯ)

Игры Pearl Harbor – Strike at Dawn; Quad Great Groove; Billiard; Best Pool; RoboToys; Xonix; ArconToys; Table Football
Проект Pearl Harbor III
Основные издатели-парнеры в Германии KOCH Media, TEDATA
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.maus-soft.com



Хотя представительство MAUS Software функционирует на территории Украины еще с 1991 г. и с 1994 г. нам известны программные продукты компании, в новой ипостаси – в качестве маркетингового представительства немецкой фирмы – она предстала перед нами только в нынешнем году.

MAUS Software занимается не только разработкой игровых, мультимедийных и инженерных программ, размещая заказы среди украинских компаний и выполняя менеджмент проектов, но и дистрибуцией как собственного ПО, так и продуктов своих партнеров worldwide. Бюджетные игры, созданные в Украине по заказу MAUS Software, выпускались в Европе в первую очередь немецкими издателями – к примеру, KOCH Media, TEDATA, а также прочими известными компаниями. Все они выпускают продукты MAUS Software «корпоративного» направления, такие, как пакет для инженерного моделирования MDesign (издатель – TEDATA), утилиты – WinDresser, PDF Master, Resource Synchronizer, домашние приложения – DruckSuite Home, DruckSuite Office, CD-DVD-Labels, Hair Master, Genealogy DeLuxe. Кроме того, одним из серьезных направлений MAUS Software является разработка систем документооборота на основе платформы Documentum.

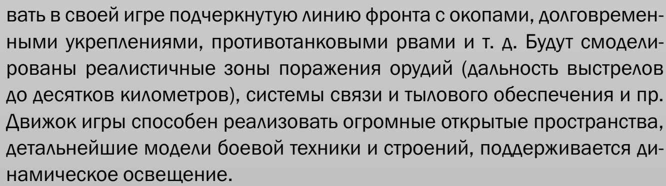
Как видите, поле деятельности MAUS Software широкое. Но нас прежде всего интересуют игровые проекты. В принципе, все созданные под руководством компании игры, за исключением авиационной аркады Pearl Harbor – Strike at Dawn (2001), это переосмысление классических аркад и головоломок. Кстати, некоторые из игр и мультимедийных программ MAUS Software в скором времени будут изданы на русском языке ведущими российскими компаниями. Вот таким непростым для игр с украинскими корнями оказался путь на родину.

Сейчас в Украине под руководством MAUS Software разрабатывается новый проект, на базе собственного трехмерного движка компании Whirlwind 2.1. Это авиационная аркада Pearl Harbor III. Отличительные особенности игры – большие ландшафтные карты, трехмерный лес с «реальными» деревьями, топографически точные населенные пункты, 3D-облака. Конечно, будет и масса динамичных воздушных боев.

Кроме того, MAUS Software постоянно размещает заказы среди украинских команд на изготовление budget игр. В настоящее время в разработке настольный футбол, римейк аркады Marble Madness, мини-гольф и др. Сегодня игровое направление – одно из приоритетных в деятельности MAUS Software, наряду с personal productivity и документооборотом, а также с поиском украинских партнеров для сотрудничества.

DIGITAL ART (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект
Steel Squall: Blaze of Eastern Front
Издатель нет
Дата выхода начало 2005 года
Web-сайт www.digitalartgames.com



Не так давно мы уже рассказывали об интересной стратегии на тему Второй мировой войны – Steel Squall: Blaze of Eastern Front, разрабатываемой киевской компанией Digital Art (см. «ДПК», № 12, 2003).

Напомню, что разработчики Steel Squall планируют реализовать в своей игре подчеркнутую линию фронта с окопами, долговременными укреплениями, противотанковыми рвами и т. д. Будут смоделированы реалистичные зоны поражения орудий (дальность выстрелов до десятков километров), системы связи и тылового обеспечения и пр. Движок игры способен реализовать огромные открытые пространства, детальнейшие модели боевой техники и строений, поддерживается динамическое освещение.

В конце прошлого года работа Digital Art была омрачена анонсом еще одной стратегии о ВОВ от киевской компании 3A Games. Дело в том, что костяк новой студии составили бывшие сотрудники Digital Art, а внешний вид представленной ими игры, некоторые характерные элементы интерфейса и другие признаки позволяют предположить несанкционированное использование движка Steel Squall. Представители 3A Games на обвинения со стороны Digital Art, увы, никак не отреагировали.



SPECTOR STUDIO (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры «Тринадцатый подвиг Геракла»
Проект «Мир пяти лун»
Издатель не объявлен
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.spectorstudio.com.ua

Мы застали ребят из Spector Studio в жаркое время – они как раз были заняты подготовкой ролика своего нового проекта «Мир пяти лун» (название рабочее) для демонстрации на КРИ 2004.

Какие мысли по поводу жанра будущей игры у вас могут появиться, если сказать, что в нашей беседе с руководителем проекта Константином Булатниковым и главным художником Олегом Переверзовым всплывало имя знаменитого писателя Г. Ф. Лавкрафта. Успокойтесь, Spector Studio не собирается затевать «игроизацию» его произведений, но по духу «Мир пяти лун» обещает быть близкой к ним. А это значит, что главной целевой аудиторией станут многочисленные нынче поклонники жанра survival horror (не без элементов action), взращенные на Resident Evil и Silent Hill.

Разработка началась не так давно, в ноябре 2003 г. В настоящий момент она находится на стадии, которую принято называть pre-production. Уточняются концепция и сценарий, обретают очертания персонажи, монстры, бэкграунды. Сеттинг весьма экзотичен – порталы между мирами, планета, разоренная войной, древние цивилизации, боги и материализация их амбиций в виде монстров. Получается некое смешение sci-fi и «археологического приключения» в стиле даже не Индианы Джонса, а скорее «Звездных врат».

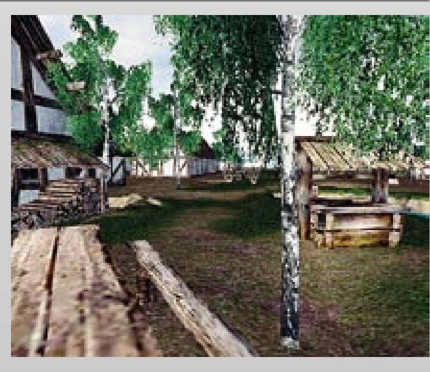
Для полноты картины последних новостей из Spector Studio добавим, что за несколько дней до нашего визита был подписан контракт с компанией Hype на издание «Тринадцатого подвига Геракла» в Чехии и Словакии.





OSW GAMES STUDIO (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект XIII century
Издатель не объявлен
Дата выхода 2005 год
Web-сайт
www.osw-games.com



Буквально пару месяцев назад мы уже писали о глобальной стратегии реального времени XIII century от киевской компании OSW Studio (см. «ДПК», № 12, 2003). За прошедшее время в статусе проекта произошли некоторые изменения. Так, игра уже обрела издателя, но, хотя он нам известен, объявить его до официального анонса мы не можем.

Несмотря на то что разработчики пока что неохотно делятся информацией, стесняясь показывать ранние стадии проекта, нам удалось краем глаза посмотреть на обновленный движок игры, способный без особого труда отображать полтысячи высокодетальных юнитов (уровня SpellForce) далеко не на самых современных видеокартах. Также нам показали эскизы всей линейки военных юнитов Киевской Руси – от рекрута до великого князя, правда, без оружия. Учитывая, что воинов можно будет обмундировать и вооружить по собственному желанию, количество комбинаций юнит/броня/оружие достигает нескольких сотен.

Движок игры продолжает дорабатываться. В скором времени должны появиться динамические тени от движущегося по небу солнца, погодные эффекты и т. д. На КРИ 2004 OSW Studio свою игру не показывала, так что подождем официального анонса XIII century, который состоится ближе к E3 (май). Тогда и будет объявлен издатель этого интересного проекта.



ABYSS LIGHTS STUDIO (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проекты Abyss Lights: Frozen Systems;
Abyss Lights: Outburst
Издатель не объявлен
Даты выхода
IV квартал 2004 г.;
не объявлена
Web-сайт
www.abyss-lights.com



В «ДПК», № 8–9, 2003 мы уже писали о новом проекте киевской компании Abyss Lights Studio – аркадном космическом симуляторе Abyss Lights: Frozen Systems и о замораживании на неопределенный срок глобальной космической стратегии Abyss Lights: Outburst.

За время, прошедшее с момента этой публикации, костяк космосима оброс мясом: был перестроен графический движок игры, и планеты, и космос, и космические истребители стали выглядеть еще краше – любой из скриншотов можно смело ставить вместо обоев. В планах компании до марта закончить демо-версию Frozen Systems с тремя играбельными уровнями – для показа ее потенциальным издателям. А уже к лету должна быть готова бета-версия, так что если студии удастся найти издателя, к осени игра, возможно, уйдет в «золото».

Кстати, улучшения в ядре движка позволили оптимизировать графику Abyss Lights: Outburst – эта стратегия хоть и заморожена, но стоит в планах студии под номером два.

Кроме того, компания Abyss Lights продолжает заниматься аутсорсингом для игровых и телевизионных проектов западных издателей и разрабатывает несколько java-игр для мобильных телефонов Series 40 и 60. На КРИ 2004 студия своих игр не показывала, но ее сотрудники принимали участие в семинарах и мастер-классах конференции.

N_GAME STUDIOS (УКРАИНА, ДНЕПРОПЕТРОВСК – РОССИЯ, ОМСК)

Игра нет
Проект «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»
Издатель нет
Дата выхода II кв. 2004 г.
Web-сайт www.legendsofallods.bip.ru



N_Game Studios – это украинско-российская команда поклонников «Аллодов 1/2» и «Проклятых Земель», замечательных ролевых стратегий от Nival, которая на голом энтузиазме решила выпустить некоммерческое продолжение полюбившейся серии – «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера». Взяв за основу легко модифицируемый и весьма мощный движок action/RPG Dungeon Siege, разработчики до неузнаваемости изменили игру, воссоздав, по сути, «Аллодов» в полном 3D.

От оригинального Dungeon Siege фактически остался только трехмерный визуализатор – ролевая система, интерфейс, все оружие и монстры были изменены и до боли напоминают соответствующие элементы первых и вторых «Аллодов». Мало того, и от геймплея «Осады подземелий» не осталось камня на камне. Вместо весьма тупого hack'n'slash в «Легендах Аллодов» нам предлагаются разветвленная система диалогов, разнообразные квесты, миссии со stealth-элементами.

Работа над проектом уже близится к завершению. Буквально через пару месяцев игра выйдет в свет. Так как этот проект не коммерческий, «Легенды Аллодов», скорее всего, можно будет свободно выкачать из Web. Ну и, естественно, для нее потребуется полный Dungeon Siege последней версии.

BRAVO INTERACTIVE (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект IMPERIA: The Unknown; неанонсированная стратегия
Издатель нет
Дата выхода проект заморожен; 2005 год
Web-сайт www.bravointeractive.com

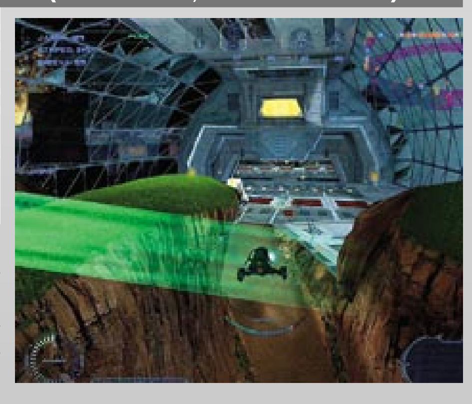


Студия Bravo Interactive продолжает активно работать по аутсорсингу игровых проектов как для западных, так и для российских компаний. Например, толика их труда (модели военной техники) вложена в грядущую стратегию «Вторая Мировая» от «1С:Maddox Games». Именно в связи с большим количеством заказов по аутсорсингу руководство студии решило временно приостановить работы над проектом IMPERIA: The Unknown. Напомню, что это необычная смесь космического симулятора с шутером от первого лица. В Bravo Interactive решили не сужать рамки игры, идя на упрощения в ущерб времени разработки, а наоборот, усилить сюжет и расширить игровой мир, но временно заморозить проект.

Тем не менее разработчики не сидят сложа руки, а приступили к подготовке и реализации нового, чуть менее сложного проекта в жанре стратегий. К сожалению, до момента официального анонса мы не можем раскрыть все секреты, но сам сеттинг игры (одно совершенно точно – это не Вторая мировая) и ее особенности произвели неизгладимое впечатление на редакторов «ДПК». За судьбой проекта мы будем следить с особым вниманием. Движок игры сейчас находится в разработке, но уже виденные нами модели техники, подготовленные для нее, впечатляют.

PERSHA STUDIA/ NIKITOVA GAMES (УКРАИНА, КИЕВ – США)

Игры нет
Проект Blazecrafters
Издатель нет
Дата выхода 2005 год
Web-сайт www.pershastudia.com; www.blazecrafters.com



Nikitova Games – еще одна интернациональная игровая фирма, присутствующая на рынке Украины. На самом деле у компании, главный офис которой находится в США, есть две студии разработчиков – одна из них, «Перша студiя» – в Киеве, вторая – в Санкт-Петербурге и называется соответственно «Вторая студия».

Nikitova Games ориентируется в первую очередь на выполнение outsoursing-заказов для сторонних компаний. В сферу интересов фирмы входят Web-дизайн, создание игр для мобильных устройств, ПК и консолей. Не так давно Nikitova Games объявила о начале работ над собственным проектом – аркадной футуристичной гонкой с оружием Blazecrafters. Концептуально игра близка к недавней HoveRace от GSC Game World и «Тормозилкам», которые будут выпущены в скором времени Boolat Games, т. е. нас ждут несколько типов гонок, масса апгрейдов машин (гравикаров) и прочие бонусы. В Blazecrafters используется собственный многофункциональный движок Nikitova Engine – обещается поддержка всех мыслимых и немыслимых эффектов. Планируется и портирование игры на Xbox.

По имеющимся у нас сведениям, ранее разработкой подобной аркадной гонки для Nikitova Games занималась другая киевская компания, которая закрыла проект ввиду его бесперспективности.

3A GAMES (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект «Комбат»
Издатель Game Factory Interactive
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.3agames.com



Буквально сразу же после анонса стратегии реального времени «Комбат» на тему Второй мировой войны от киевской студии 3A Games разразился нешуточный скандал. И неудивительно – по концепции, графике, моделям солдат и техники, некоторым элементам интерфейса, даже по используемым внутриигровым переменным, которые отлично видно на первых скриншотах из игры, «Комбат» как две капли воды похож на объявленную ранее стратегию Steel Squall от компании Digital Art. Учитывая, что костяк команды 3A Games составляют выходцы из Digital Art, со стороны последней прозвучало обвинение в краже исходного кода. Как ни странно, ни 3A Games, ни издатель «Комбата» Game Factory Interactive никак не отреагировали на эту ситуацию.

Интересно, что описание особенностей игры также буквально повторяет список характеристик Steel Squall: большие открытые пространства – до 20×20 км, полная реалистичность, командование взводом в начале войны с последующим повышением, 350 различных единиц военной техники для трех воюющих сторон (СССР, Германия, союзники), десятки тысяч солдат на карте и т. д.

Хочется отметить, что на сегодня только в пределах СНГ в производстве находятся три большие стратегии на тему Второй мировой войны.

AW GROUP (УКРАИНА, ГОРЛОВКА)

Игра Another World
Проект нет
Издатель нет
Дата выхода уже вышла
Web-сайт www.awplanet.com



Проект горловской фирмы AW Group – Another World – это попытка создать первую украинскую MMORPG. По сути, в основе игры лежат идеи, заложенные в Ultima Online: наличие наряду с боевой частью развитой ремесленнической с такими способностями, как обработка дерева, добыча руды, выплавка металлов, рыбная ловля, приготовление пищи и т. д. Ролевая система – skill based. Сеттинг – научно-фантастический.

Хотя игра не может похвастаться суперсовременной графикой, весь мир Another World трехмерный. Радуют мизерный размер клиента (не более 1 MB) и удивительно низкие системные требования – процессор начиная с Celeron 500 MHz и любой видеоакселератор. На сегодня существует два типа подключения к Another World – полностью бесплатное и абонентское с помесячной оплатой всего $3. При втором варианте открывается доступ к новым территориям, технологиям и монстрам. Планы по дальнейшему развитию игры у AW Group (а в ее штате всего 4 человека) огромные, сейчас же реализовано менее половины задуманного. Another World постоянно развивается, обновления выходят еженедельно.



DIGITAL BRAIN INTOXICATION (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры [SMS TV Game] Land Wars
Проект Undertakers Angel's revenge/ «Гробовщики. Месть ангелов»
Издатель нет
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.digitalbi.com



По словам Михаила Ростовцева, директора и руководителя проекта «Гробовщики. Месть ангелов», молодая киевская компания digital brain intoxication находится сегодня в непростом положении. Студия, проработавшая более года над двумя собственными проектами, оказалась на грани закрытия, и сейчас рассматривается вариант ее вхождения на правах дочернего подразделения в состав компании Digital Art.

digital brain intoxication имеет в своем активе один завершенный, но не протестированный в реальных условиях проект – [SMS TV Game] Land Wars. Эта трехмерная многопользовательская игра предназначена для трансляции в прямом телеэфире – по сути, это та же Worms (или их прародитель Towers), в которой управление стрельбой осуществляется с мобильных телефонов (через SMS). Одновременно в Land Wars могут играть до 20 человек. К сожалению, данная концепция не нашла поддержки у украинских телекомпаний.

Второй проект студии, находящийся на стадии pre-production, – «Гробовщики. Месть ангелов». Это action с ролевыми элементами в постапокалиптическом мире. По концепции игра похожа на наземный Freelancer. Сюжет повествует о судьбе человеческой расы, загнанной под землю вследствие катастрофы, вызванной падением обломков таинственного астероида, с которым было связано множество загадок. Люди живут в подземных бункерах, делают попытки выхода на поверхность в поисках информации, артефактов и т. д. Игра подразумевает возможность выбора миссий, общения с NPC, использования различных средств передвижения с перспективой их апгрейда.

Антураж «Гробовщиков» – большие разрушенные города недалекого будущего с остатками постсоветской архитектуры, разные заброшенные заводы и пр. Скорее всего, для создания «Гробовщиков» digital brain intoxication будет использовать движок стратегии Steel Squall: The Blaze of Eastern Front от компании Digital Art.

CROW INTERACTIVE (УКРАИНА, СЕВЕРОДОНЕЦК)

Игры нет
Проект Armageddon
Издатель нет
Дата выхода конец 2005
Web-сайт www.crowteam.com



Armageddon, проект северодонецкой студии Crow Interactive, весьма интересен хотя бы по той причине, что сделан на основе Dark Basic Pro – уникальной и предельно простой в освоении среды программирования для создания 2D- и 3D-игр. Этот своеобразный конструктор игр можно купить всего за $99,9 и создавать с его помощью коммерческие продукты. Что, собственно, и сделали сотрудники Crow Interactive. Их проект, action/RPG в стиле Diablo II, поразил создателей Dark Basic – по сути, на сегодня это самая сложная игра, разрабатываемая с помощью данного языка программирования.

Игровой процесс, как вы уже, наверное, поняли, близок к Diablo, но с более развитой боевой частью. Ролевая составляющая – относительно умеренная. Количество разнообразного оружия и шмоток благодаря генератору предметов – более 5 тыс. Классов персонажей в игре пока что планируется всего три – воин, маг и вор, каждый со своими спецспособностями, но это не окончательные сведения. Героя будут сопровождать NPC, каждому из которых отведена соответствующая по сценарию роль.

Графика в Armageddon – псевдотрехмерная, используется классический изометрический вид. На текущий момент проект готов на 30%. Сейчас основная работа направлена на оптимизацию игры под компьютеры с различной вычислительной мощностью.

Дата выхода проекта – Рождество 2005 года.

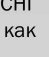


BTE SOFT (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект Spell Book
Издатель нет
Дата выхода I квартал 2005 г.
Web-сайт www.btesoft.com

BTE Soft – молодая компания, хотя ее сотрудники еще с 1992 г. занимаются различными проектами, связанными с компьютерными и консольными играми. Пока что команда находится в стадии формирования, но с направленностью своих проектов она уже определилась.

BTE Soft собирается разрабатывать игры для детей – весьма неожиданное для молодых отечественных разработчиков и, по нашему мнению, похвальное решение. Первый проект – аркада с элементами адвентюры под названием Spell Book – уже вышел из стадии pre-production, и его разработка начнется в ближайшее время. Кстати, планируется сделать игру в конечном итоге платформонезависимой, лицензировав для этого знаменитый middleware-движок RenderWare. Но данная стадия начнется, когда Spell Book будет полностью отлажена на PC.



Spell Book – детская сказка о путешествии двух подростков в магическом мире. Они должны найти части разорванной на куски магической книги и, как водится, спасти мир. В части геймплея разработчики ориентируются на такие проекты, как Rayman и Simpson Hit & Run.

Сейчас BTE Soft заняты доукомплектацией штата. К моменту появления играбельной версии планируется начать поиски издателя в СНГ и за рубежом. В КРИ 2004 представители компании участвовали как наблюдатели.

Игры в кармане

Сергей Галёнкин

Многие потребители, приобретающие наладонный компьютер в личное пользование, считают, что этот маленький собрат «больших» ПК может использоваться только для ведения деловых записей, прослушивания музыки и нехитрых развлечений вроде знаменитого пасьянса «Freecell». Мнение это, разумеется, в корне ошибочно.

Мы отобрали 15 самых лучших игр всех жанров для платформы Pocket PC (или Windows Mobile 2003). Стратегии реального времени, трехмерные аркады, гонки, космические шутеры, квесты и экономические симуляторы – все, чтобы занять себя в дороге или в свободную минутку.

Age of Empires Pocket PC Edition

Жанр стратегия реального времени
Разработчик/издатель Floodgate/ZIO Interactive
Web-сайт www.ziointeractive.com

★★★★★
Лучшая стратегия реального времени для карманных ПК

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

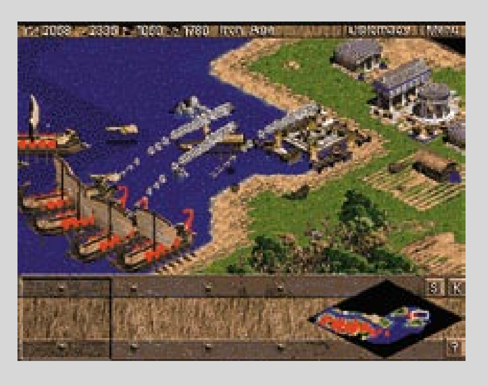
\+ Практически полная копия старшего брата; прекрасный геймплей
\- Довольно мелкие юниты

Рассказать что-то новое об игре, которую наизусть знают все поклонники стратегий реального времени, очень сложно. Да, игроку предстоит взять на себя контроль за целой нацией, представленной, впрочем, двумя десятками лучников и дюжиной крестьян. Да, существует возможность производить исследования и улучшать войска. Да, морские баталии случаются, хотя и напоминают малоуправляемую свалку.

Единственное отличие – размер. Карманная версия Age of Empires представляет собой абсолютно идентичную копию продукта для «больших» ПК в уменьшенном масштабе. Очевидно, что на маленьком экране в 320×240 довольно сложно воспроизвести все те красоты, которые радовали глаз в 800×600. Как ни странно, но разработчикам это удалось. Став меньше в размерах, игра совсем не потеряла ни в визуальной привлекательности, ни в игровом процессе. Если вы когда-то проводили время, натравливая древних египтян на не менее древних греков, и развлекались возведением защитных сооружений, то в новой Age of Empires вы будете чувствовать себя как рыба в воде.

Лично мне потребовалось ровно три с половиной минуты на установку и обновление игры перед тем как броситься в бой против искусственного интеллекта. Справедливости ради стоит отметить, что через пятнадцать минут мои подопечные войска были наглым образом истреблены – ИИ противника оказался не менее умным, чем у «старшего брата».

Пожалуй, единственный недостаток Age of Empires, как ни странно, это ее аккуратное портирование на КПК. Именно из-за этой филигранной работы наши подчиненные выглядят довольно мелкими, так что управлять ими при помощи одного лишь стилуса становится не совсем удобным занятием. Невозможность задать «горячие группы» также расстраивает – в жарком бою некогда «выцеливать» своих солдат, что может привести к поражению.



Anthelion

Жанр космическая аркада
Разработчик/издатель PDAMill
Web-сайт www.pdamill.com

★★★★★
Для поклонников Freelancer и Wing Commander

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Прекрасная графика; хороший сюжет
\- Маловато оружия

До сих пор любители космических игр были вынуждены довольствоваться весьма посредственной графикой в продуктах для карманных ПК, в то время как на «больших» компьютерах изображение уже давным-давно обогнало по качеству лучшие фантастические фильмы.

К счастью, рост производительности КПК позволил разработчикам отказаться от малополигональных моделей практически без текстур – при первом взгляде Anthelion выглядит просто потрясающе. И хотя при детальном рассмотрении все же можно выявить некоторые недостатки графики, эта разработка PDAMill, пожалуй, является самой красивой и технологичной игрой для наладонных компьютеров (но это до выхода Gangster Wars).



Даже будь Anthelion технологической демо, показывающей пользователю все возможности новоприобретенного КПК, мы все равно рекомендовали бы ее к обязательному просмотру.

Впрочем, остальные компоненты хитового проекта так же выполнены на отлично. Вы удивитесь, но участвовать (и побеждать) в трехмерных боях с массой противников можно даже управляя игрой при помощи четырехпозиционного джойстика и пяти кнопок, которые есть на каждом КПК. Никаких излишеств вроде необходимости нажатий пальцами на экран или подключения внешних геймпадов – все весьма удобно. Некоторый навык, разумеется, потребуется – но на то и первые обучающие миссии, чтобы игрок смог свыкнуться со звездным кораблем на ладони.

Единственный недостаток игры – сравнительно малый набор оружия и летательных аппаратов, доступных для пилотирования. Разработчики уже вняли просьбам поклонников и пообещали выпустить дополнение в самое ближайшее время.

Жесткий упор на сюжетную линию превращает игру в боевик, а не в любимый многими симулятор торговца в безвоздушном пространстве. Но, возможно, это и к лучшему – поклонники свободы всегда могут запустить Elite для Pocket PC, а вот любители пострелять протонными ракетами по вражеским звездолетам будут в восторге от Anthelion.

Counter-Sheep

Жанр клон Worms
Разработчик/издатель Oz Creations
Web-сайт www.ozcreations.com.au

★★★★★
«Червячки» с видом сверху получились на удивление интересными

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Прекрасный игровой процесс; хорошая графика
\- Не очень удобное управление

Знаменитые боевые «червячки» – не единственные существа, склонные к вооруженному геноциду себе подобных. Кроме них, а также человечества и лично президента США, любовью к оружию массового поражения отличаются на первый взгляд совершенно мирные создания – овечки. В игре Counter-Sheep, которую можно охарактеризовать как «Worms с видом сверху», на почти плоском поле боя две команды враждующих баранов в течение пары минут готовят несколько порций шашлыка с применением базук, огнеметов и самонаводящихся ракет.



К сожалению, озвучивание всех этих событий в подметки не годится Worms – знаменитых «посмертных» реплик не ждите. Управление также немного подкачало: перемещение овец осуществляется точно таким же образом, как и стрельба, – только вместо снаряда в путь отправляется сам боец. Поначалу это вызывает некоторый шок, но в дальнейшем свыкаешься с этим необычным способом передвижения и перестаешь обращать на него внимание. Главное – не забывать о том, что именно собирается совершить выбранная овца, иначе вместо снаряда на голову противника может обрушиться хороший кусок баранины.

В итоге, доза получаемого от игры веселья несколько ниже, чем в случае с «червячками». В основном, это вина выбранного вида – невозможность рушить местность не прибавляет оптимизма, хотя и дает больший простор для тактических маневров. Опять-таки возвышенности и низины, которые использовались в «червячках» как дополнительный повод заставить игрока поломать голову, в Counter-Sheep практически отсутствуют и изображены чисто номинально – еще один недостаток игры в глазах поклонников боевых червей.

С другой стороны, сам игровой процесс уступает Worms лишь незначительно, поэтому Counter-Sheep можно смело рекомендовать как хороший способ снятия стресса в дороге.

Crazy Kart

Жанр аркадная гонка
Разработчик/издатель Int 13
Web-сайт www.int13.net

★★★★★
Это, конечно, не Super Mario Kart, но все равно очень и очень удачная игра

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная графика; удобное управление
- Изобилие ошибок

Те из вас, кто уже пробовал знаменитый хит от Nintendo – гоночную аркаду Super Mario Kart (в версии Super Famicom или же в издании для GameBoy Advance), сразу же отметят внешнее сходство этой игры с Crazy Kart. Приятно, что кроме оформления, у этих игр еще много общего.

Главное, разумеется, геймплей. После выбора режима игры, персонажа и трассы героя бросают в самую гущу событий. Управляя маленьким картом, собирая всевозможные полезности и иногда применяя тяжелое вооружение, вам предстоит обставить всех своих противников. Радует, что игра довольно легкая – в нее спокойно можно играть даже в трамвае.



Приятно, что разработчики учли наличие в некоторых моделях четырехпозиционных джойстиков (вместо привычных для консолей восьмипозиционных) и включили в игру возможность автоматического набора скорости. В таком режиме ездить гораздо удобнее, но некоторые сложные виражи превращаются в сущее наказание.

К сожалению, версия, которую нам довелось попробовать, не лишена ошибок и периодически «вылетает». Создатели, как обычно, обещают все исправить в ближайшем патче.

Everquest for Pocket PC

Жанр аркадная ролевая игра
Разработчик/издатель Emodiv
Web-сайт www.emodiv.com

★★★★★
Несмотря на название, это скорее клон Diablo, чем подобие Everquest

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересный сюжет; затягивающий игровой процесс
- Не самая лучшая графика; странная ролевая система

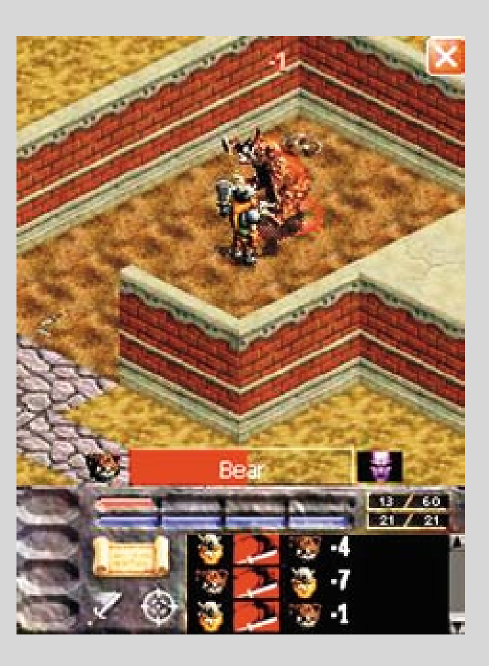
Знаменитая MMORPG от Sony присутствует на рынке абсолютно во всех возможных инкарнациях. Стратегия для ПК, RPG для Playstation 2, набор книг, серия комиксов, а теперь еще и сериал для карманных компьютеров. В отличие от оригинала, он не требует подключения к Internet и представляет собой обычную ролевую игру для одного пользователя.

Сейчас существует три эпизода истории, и пока неизвестно, будет ли продолжение. Впрочем, учитывая коммерческий успех Everquest for Pocket PC, в этом можно не сомневаться, а с выходом Everquest 2 для «больших» ПК у разработчиков прибавится идей, а у маркетологов – возможностей эти идеи продвинуть в массы.

В целом, по игровому процессу наладонная версия сильно напоминает любимых публикой Diablo со товарищи. Выбор персонажей невелик, возможностей по грамотному распределению их параметров нету. Более того, даже развитие героя происходит большей частью без игрока. Основные характеристики не растут, а вспомогательные изменяются а-ля Ultima – при совершении определенных действий. Все, что остается пользователю, – безудержный hack-n-slash и выбор специальных умений/заклинаний, которые можно применять на поле боя.

Несмотря на это, Everquest PPC обладает очень интересным сюжетом, который, хотя и не позволяет игроку делать, что ему вздумается, достаточно хорош, чтобы увлечь даже требовательного любителя фэнтези на несколько часов. Но никто не заставляет последовательно выполнять задания – для любителей боевой части всегда есть возможность заниматься «зачисткой» окрестностей, игнорируя немногочисленных NPC.

Хорошо это или плохо, но Everquest всегда была игрой из разряда: «еще только одно подземелье, ой, уже четыре часа прошло». Приятно, что карманная версия не изменила традициям бренда хотя бы в этой части.



GameBox Solitaire

Жанр сборник пасьянсов
Разработчик/издатель PDA Mill
Web-сайт www.pdamill.com

★★★★★
Прекрасный сборник для любителей «пораскинуть картишки»

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Потрясающая графика; отличная музыка
- Маловато пасьянсов

Сборников пасьянсов для портативных компьютеров существует великое множество. Пожалуй, раскладывание картишек – самое популярное занятие среди мобильных пользователей. Причин этому масса – пасьянсы не требуют быстрой реакции, их правила несложны, они работают даже на самом слабом КПК и, главное – в любой момент пасьянс можно прервать, а через некоторое время вернуться к раскладыванию замысловатых узоров из 52 кусочков виртуального картона.

При таком количестве конкурентов выделиться очень и очень сложно. Кое-кто, например российские разработчики One for All Solitaire из Paragon Soft,



идет по пути увеличения количества всевозможных пасьянсов в своей игре, а кто-то, как сегодняшний наш гость, обращает пристальное внимание на графическое и музыкальное оформление. Движение карт на прекрасно изображенном поле просто завораживает – умом понимаешь, что ничего сложного в этой анимации нет, но выглядит все настолько уместно, настолько удачно, что на время игры кажется, будто действительно раскладываешь пасьянс, а не сидишь на заднем сиденье автомобиля.

Да, разумеется, возможных раскладов в Game-Box Solitaire могло бы быть и больше, но их удачный подбор (один китайский пасьянс чего стоит) компенсирует отсутствие изобилия. К тому же десять различных вариантов – это не так уж и мало, согласитесь. Особенно, если учесть время, которое любители пораскинуть картишки проводят за двумя стандартными пасьянсами Windows.

Gilbert Goodmate PDA

Жанр адвентюра
Разработчик/издатель Z-Logics
Web-сайт www.z-logics.com

★★★★★
Идейный последователь знаменитых адвентюр от LucasArts

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Хороший сюжет; интересные задачки; масса юмора
\- Огромный размер

Квесты – пожалуй, идеальный «большой» жанр, прекрасно подходящий для переноса на карманные ПК. Если не считать всевозможных настольных игр и головоломок, квесты – тот самый редкий случай, когда от игрока не требуется ни реакции, ни лихорадочных размышлений, ни отточенных рефлексов. Вы всегда можете прервать полюбившееся приключение с тем, чтобы вернуться к нему позднее – и при этом никто не потребует от вас мгновенно оценить обстановку, как происходит в играх других жанров.

Впрочем, есть у квестов и одно препятствие для их тотальной «мобилизации». Это, как ни странно, высокие системные требования – ведь для отображения красивой картинки и реалистичной анимации необходимы качественный экран и немалый объем памяти на карточке.

К счастью, для современных КПК игры размером в 100 MB уже не проблема – именно благодаря возросшим возможностям наших карманных любимцев мы получили Gilbert Goodmate. Технически это полный и достоверный порт одноименной компьютерной игры позапрошлого года. Один из лучших рисованных квестов, продолжатель великих традиций LucasArts, появился на КПК совсем недавно, но уже успел завоевать популярность среди игроков, которым до сих пор приходилось довольствоваться несомненно удачными, но жутко устаревшими Monkey Island 1 и 2.

Соответственно, игровой процесс не изменился ни на йоту – это все то же самое насыщенное своеобразным юмором решение всевозможных головоломок с потрясающими диалогами и забавными персонажами. Тех из вас, кто хочет ознакомиться подробнее с историей приключений Гилберта Гудмейта, мы отсылаем к демо-версии, размещенной на нашем диске.



Kasparov Chessmate

Жанр шахматы
Разработчик/издатель Hexacto
Web-сайт www.hexacto.com

★★★★★
Прекрасный виртуальный партнер по шахматам в отсутствие настоящих

Графика	★★★★★
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★

\+ Отличная графика; очень хороший AI; богатые настройки
\- Нет

Игра действительно достойна имени Гарри Каспарова – действующего чемпиона мира (до матча с Пономаревым) и занимающего первое место в мировом шахматном рейтинге. Лично я не считаю себя хорошим игроком, но уж на самом слабом уровне сложности всегда выигрывал у любой шахматной программы. С Kasparov Chessmate этот фокус не прошел. Стыдно признаваться, но при игре с противником с рейтингом в 1000 единиц ELO максимум, что мне удалось – это боевая ничья. Да и 500-балльный соперник заставил крепко подумать, прежде чем признал свое поражение.

В целом, даже опытные шахматисты признают, что уровень игры этой программы на голову превосходит конкурирующие разработки для КПК. Конечно, Kasparov Chessmate не сравнится с продуктами для «больших» компьютеров, но, согласитесь, возможность держать постоянного партнера по шахматам в кармане рубашки – весьма привлекательная перспектива.

Для тех, кто предпочитает «железному болвану» реального партнера, Kasparov Chessmate поддерживает связь через Internet с онлайновым сообществом Kasparov Chessclub. Причем сражаться можно как ради удовольствия, так и для повышения рейтинга или участия в турнирах, проводимых клубом.

В самом простом случае вы можете использовать игру как доску для игры с живым соперником, находящимся рядом с вами, – так что теперь нет необходимости брать в дорогу древние магнитные шахматы, фигуры из которых постоянно теряются.

Графическое исполнение – не самый важный параметр для шахматной программы, но, тем



не менее, выполнен он на высочайшем уровне. Особенно хороши подсказки по доступным ходам – это поможет детям в освоении одной из самых древних и интересных игр.

Shanghai Pocket Essentials

Жанр маджонг
Разработчик/издатель LandWare
Web-сайт www.landware.com

★★★★★
Маджонг – игра на века. Shanghai Mahjong тоже отнимет у вас немало времени

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★

\+ Богатый набор раскладов
\- Мало изображений для фишек в стандартном наборе

Эту игру нельзя назвать абсолютно правильной реализацией маджонга – ведь помимо гадания, похожего на раскладывание пасьянса, маджонг еще и развлечение для нескольких человек, по которому ежегодно проводятся международные турниры с огромными призами.

Но большинству наших пользователей маджонг знаком именно как головоломка, цель которой – разобрать гору фишек, убирая парные в соответс-



твии с несложными правилами. На самом деле в Древнем Китае этот процесс считался чем-то вроде гадания, и по символам оставшихся на доске костей предсказывали будущее. Разумеется, тогда все выглядело совершенно иначе, чем сейчас.

Впрочем, любителям пасьянсов и логических игр такая реализация маджонга несомненно понравится. Желаемую сложность расклада легко настроить, поэтому вы всегда можете спрогнозировать время, которое потратите на это нехитрое развлечение – весьма полезная возможность для тех, кто играет на ходу и в коротких перерывах. И, в принципе, никто не мешает применять Shanghai Pocket Essentials для гадания, хотя за достоверность результатов ручаться не беремся.

Единственный минус – маленький набор изображений для фишек и слишком мелкие значки на существующих комплектах: людям с плохим зрением игра не рекомендуется. Впрочем, это относится только к оригинальной версии – на сайте игры размещено дополнение, позволяющее установить еще почти десяток различных тематических наборов фишек, включая весьма крупные.

Так же немного жаль, что в игре отсутствует режим для двоих пользователей – его наличие в некоторых программах для персональных компьютеров придает игровому процессу определенную новизну. Но и так вы вряд ли будете разочарованы, маджонг – довольно затягивающее развлечение.

Sim City 2000

Жанр экономический симулятор
Разработчик/издатель ZIO Interactive
Web-сайт www.ziointeractive.com

★★★★★
Практически полная копия знаменитой Sim City 2000 для «больших» ПК

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Высокая глубина симуляции; богатые возможности
- Устаревшая графика

Конечно, после недавней Sim City 4 для ПК карманная версия второй части игры смотрится несколько убого. Но когда вспоминаешь о системных требованиях, все сразу встает на свои места – действительно, отобразить жителей города на карманном компьютере с процессором 266 MHz не так-то просто. Но вы же играете в экономические симуляторы не из-за графики, так? Во всем остальном, что касается жизни подотчетного нам города, карманная версия лучшей градостроительной игры выполнена на отлично.

Если вы забыли о чем, собственно, речь, то вот краткая вводная: вашей задачей в Sim City является гармоничное развитие собственного мегаполиса. Все. В остальном, подобно тысячам реальных мэров реальных городов, вы вольны действовать по своему усмотрению. Превратите свой виртуальный Киев в центр туризма или наоборот, сделайте его закрытым городом, насыщенным тяжелой металлургической промышленностью. Возможности практически безграничны – в ваших силах возведение новых зданий, отведение зон под застройку, управление водоснабжением и электрической сетью, контроль за налогами и даже изменение ландшафта.



Графическое исполнение всего этого прямо как в анекдоте – бедненькое, но чистенькое. То есть строения прорисованы достаточно четко и хорошо различаются, но буйства красок и изобилия архитектурных решений здесь не найти. Хотя вряд ли это нужно строительно-экономическому симулятору. Музыкальное сопровождение вообще отсутствует напрочь, однако «озвучка» всевозможных игровых событий неплохая. Впрочем, для тех, кто предпочитает играть под музыку, почти в каждом КПК имеется проигрыватель MP3-файлов.

В целом, карманная версия Sim City получилась достойной своего «старшего брата» и, несмотря на малый размер, позволяет сполна почувствовать себя настоящим мэром.

Toki-Tori

Жанр головоломка
Разработчик/издатель AIM Productions
Web-сайт www.aimproductions.be

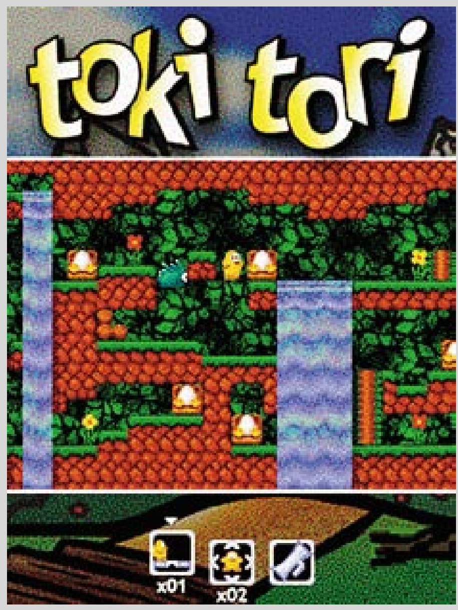
★★★★★
Сорок уровней заставят вас серьезно попотеть в процессе прохождения игры

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Прекрасная графика; очень интересный игровой процесс
- Не самое лучшее управление

Жанр «ходячих» головоломок, возникший впервые на компьютерах ZX Spectrum и Commodore 64, похоже переживает свое второе рождение с появлением GBA и КПК. Общая идея этого развлечения довольно проста – главный герой (обычно какое-то забавное существо – от яйца с боксерскими перчатками до карманных размеров дракона) перемещается по несложному лабиринту, решая как простые, так и довольно запутанные задачки. Именно развитие таких игр подарило нам Dizzy, Vikings и, в конечном счете, Commandos. Хотите узнать, с чего все начиналось?

Игровой процесс Toki Tori выглядит так, как будто только что сошел с экрана игровой консо-



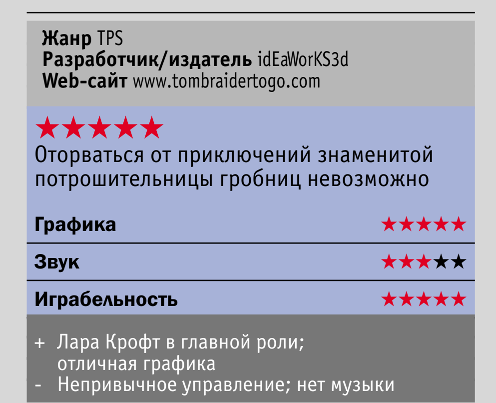
ли двадцатилетней давности – простой и невероятно аддиктивный. Общая задача весьма тривиальна – управляя забавным цыпленком (похоже, именно его зовут Toki Tori) игроку необходимо собрать все яйца, разбросанные на уровне.

Нет, это не Pacman. Вместо беспорядочной беготни наперегонки с противниками желторотая бестия предпочитает логическое мышление и несколько современных гэджетов. Телепортирующие устройства, карманные наборы для постройки мостов и, на худой конец, замораживающее ружье а-ля Дюк Нюкем. Грамотное и, что самое главное, своевременное применение всего этого арсенала возможностей несомненно приведет вас к победе. Иначе – Restart Level. Второе, конечно, происходит гораздо чаще.

В игре имеется всего сорок уровней в четырех эпизодах. А если вычесть обучающие – и того меньше. Впрочем, я сомневаюсь, что кто-то сможет пройти их все быстрее чем за четыре часа – поработать серым веществом придется побольше, чем в других стратегиях или адвентюрах.

Добрые разработчики тем временем анонсировали дополнение и пользовательский редактор уровней – возможность, которой были лишены обладатели оригинальной версии на GBA.

Tomb Raider


Жанр TPS
Разработчик/издатель idEaWorKS3d
Web-сайт www.tombraidertogo.com

★★★★★
Оторваться от приключений знаменитой потрошительницы гробниц невозможно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Лара Крофт в главной роли; отличная графика
- Непривычное управление; нет музыки

Что бы ни делали разработчики игр, как бы ни старались дизайнеры персонажей, но затмить успех любимицы сотен миллионов половозрелых

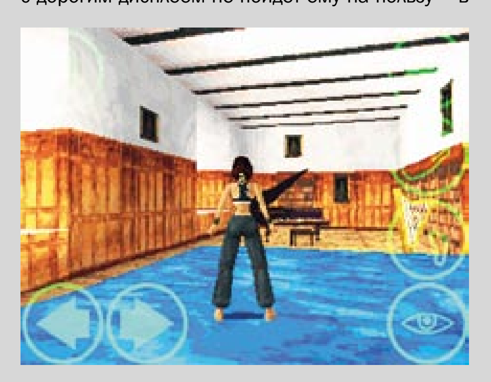
мужчин, потрошительницы гробниц Лары Ивановны Крофт, не удалось никому.

Это тем более странно, если учесть, что геймплей всех частей игры не отличается особой замысловатостью, сюжет в большинстве случаев либо отсутствует в принципе, либо грешит чрезмерной простотой, а сама виртуальная дива, как на мой вкус, особой красотой не блещет.

Но факт есть факт – оторваться от игры невозможно. Специальная карманная версия первой части Tomb Raider унаследовала от оригинала все самое лучшее, при этом добавив кое-какие новые элементы, отсутствовавшие на ПК.

Например, как вам понравится находка разработчиков из idEaWorKS3d – управление персонажем производится путем нажатия на экран! Большим пальцем левой руки вы руководите ее перемещениями при помощи джойстика, а большим пальцем правой беспощадно давите на драгоценный экран своего любимого КПК, на котором изображены своеобразные виртуальные кнопки.

Как на наш взгляд, такое жестокое обращение с дорогим дисплеем не пойдет ему на пользу – в



запале игры его можно довольно серьезно повредить, что неизбежно потребует ремонта КПК. А возможно, и покупки нового карманного любимца.

Расстраивает также отсутствие музыки – очевидно, создатели игры желали любым способом уменьшить объем памяти, занимаемый игрой. Похвальное стремление, разумеется, но все-таки звуковая дорожка оригинала была слишком хороша, чтобы просто так ее выбросить.

Впрочем, если закрыть глаза на эти проблемы, сама игра представляется практически лишенной недостатков. Отточенный игровой процесс, прекрасная трехмерная графика и Лара Крофт – у Tomb Raider есть все, чтобы заставить вас не отрываться от экрана своего КПК.

Warlords II

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик/издатель Pocket PC Studios
Web-сайт www.ppcstudios.com

★★★★☆

Warlords II намного лучше недавней четвертой части

Графика	★★☆☆☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★

\+ Проверенный временем игровой процесс
\- Слабое графическое исполнение

Разочарованным выходом Warlords IV поклонникам пошаговых стратегий эта игра рекомендуется как надежное средство от тоски и удачный повод поностальгировать о том, что раньше деревья были выше, а трава зеленее. Действительно, карманное издание Warlords II в точности повторяет ту самую игру от SSG Games выпуска 1993 г.



С одной стороны, это просто замечательно – в процесс вливаешься сразу же, как будто не было долгих одиннадцати лет с момента знакомства с оригиналом. С другой стороны, за прошедшее с тех пор немалое время современные технологии сделали огромный скачок вперед, поэтому даже с учетом несколько усовершенствованной графики визуальный ряд Warlords II PPC не выдерживает никакой критики – особенно это касается глобальной карты, глядя на которую мы проведем большую часть игрового времени.

Впрочем, назовите мне тех ренегатов, которых интересуют пошаговые стратегии ради красивых картинок или трехмерной графики. В первую очередь нам, разумеется, важен геймплей, который у «Боевых Лордов» традиционно (последние части не считаем) находится на высоте. И хотя тактических возможностей в игре меньше, чем в тех же «Героях», поклонники вдумчивой игры, несомненно, не останутся разочарованными. Возможно, тех, кто привык к детализированным сражениям в Age of Wonders, расстроит необычная система боев Warlords, о которой мы уже говорили в «ДПК» № 12/2003, но для карманной игры это, скорее, преимущество, чем недостаток. Нет необходимости прерывать процесс на самом интересном месте, чтобы сделать пересадку на станции метро, и всегда можно сохранить свои достижения.

А красивую графику мы получим в Warlords III для Pocket PC, которая была недавно анонсирована. Только не дай им Бог портировать четвертую часть.

Warring States



Жанр стратегия
Разработчик/издатель Max Tillberg
Web-сайт boardgame.hypermart.net

★★★★☆

Самая лучшая бесплатная игра для КПК из тех, что мы видели

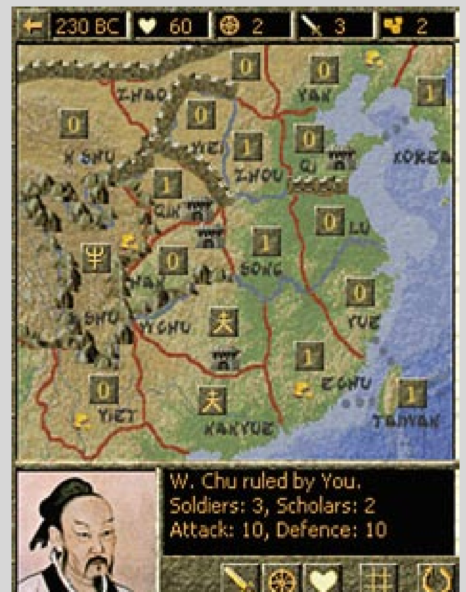
Графика	★★☆☆☆
Звук	★☆☆☆☆
Играбельность	★★★★★

\+ Абсолютная бесплатность; затягивающий игровой процесс
\- Отвратительная графика; нет возможности сохранения

Думаю, большинство пользователей freeware-игр уже давно усвоили нехитрую истину: бесплатно – не значит плохо. Это правило применимо и к Warring States – удивительно простой внешне, но довольно глубокой пошаговой стратегии.

Вкратце Warring States можно описать как Shogun в Китае без боев в реальном времени. То есть вам остается только чистый менеджмент своих провинций, в то время как события на поле брани обсчитываются компьютером автоматически на основании параметров войск.

По большому счету, рычагов влияния на ситуацию у новообъявленного правителя одной из



китайских провинций не так уж и много – распределение небольшого бюджета между наукой, набором армии и повышением боеспособности своих солдат да определение целей для вторжения освободительных войск на каждом ходу. Но, как ни странно, оторваться от Warring States крайне сложно – именно простой игровой процесс является тем стимулом, который заставляет игрока каждый раз заново пытаться объединить Поднебесную под своим началом.

Естественно, кроме нас, такую цель себе ставят и другие военачальники. Их может быть довольно большое количество – помимо определенного в начале числа противников, новые герои рождаются в соседних провинциях прямо в процессе игры. Кроме них, некоторую опасность представляют повстанцы, кочевники из дикой Монголии и всевозможные стихийные бедствия, способные выкосить половину с таким трудом собранного войска. И только исследование новых технологий позволит минимизировать их урон, равно как и повысить уровень атаки и защиты подопечных солдат.

В отличие от Shogun игра не длится вечно – как только наш правитель постареет и отдаст Будде душу, Warring States заканчивается. И если вы не успели объединить Китай до его смерти – пеняйте на себя. Start new game? Несомненно.











Спокойствие в этом городе только кажущееся



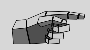
Нефритовая сказка о конспирации

Александр Птица

ПАСПОРТ

Жанр микс
Разработчик/издатель Ubisoft
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.beyondgoodevil.com

Ubisoft
Как и в большинстве своих последних игровых хитов, матерый издатель Ubisoft не раскрывает инкогнито внутренних студий разработчиков, ответственных за тот или иной проект. Зато совершенно достоверно известно, что автором концепции и руководителем творческого коллектива был Мишель Ансель, известный всему миру как родитель знаменитого игрового персонажа, ставшего талисманом компании Ubisoft, – симпатичного Реймена.
Игры Rayman, Rayman 2: The Great Escape, Rayman 3: Hoodlum Havoc
Проекты нет сведений
Web-сайт www.ubi.com



ВЕРДИКТ ★★★★★



Жемчужина в роскошной короне Ubisoft

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Оригинальность концепции; разнообразие геймплея; потрясающие характеры героев; изумительная работа художников и аниматоров; великолепный звук

– Хотелось бы в этом мире пожить чуть дольше, чем предусмотрено линейным сюжетом игры; ограничения по сохранениям

Один из способов дополнительного заработка – гонки на ховеркрафтах



Ее губы и глаза зеленые
Мир ее таинственный и странный
Я хожу в нее до одури влюбленный
Я хочу о Джейд писать романы.

Стихи родились сами собой. Это была любовь с первого взгляда. Давным-давно, больше года назад, увидев ее портрет на больших постерах, а потом «во плоти» на мониторах огромного стенда Ubisoft на E3 2003, я понял, что в который раз окончательно и бесповоротно влюбился как мальчишка.

Правильно говорят: «Седина в голову – бес в ребро». Забыв о своих прежних фаворитках Эйприл Райан и Кейт Уокер, я предался томительному ожиданию встречи с Джейд... Многочисленные пиарские материалы и привью в онлайновой и печатной прессе завлекали, интриговали, однако не могли дать самого главного – впечатления о том, какие же сюрпризы приготовил талантливейший французский гейм-дизайнер Мишель Ансель.

Видите ли, игры, произведенные потомками мушкетеров, существуют для меня в двух ипостасях: конвейерная адвентюрная продукция по стандартам покойной ныне Cryo и совершенно из общего ряда вон выходящий штучный товар со своим персональным, ни на кого не похожим обличьем (Omikron: The Nomad Soul, Outcast и прочие жемчужинки). Огромное мерси Анселю и его команде за то, что Beyond Good & Evil оказалась за гранью общепринятых стандартов и, сплавив воедино массу, казалось бы, совершенно не вяжущихся друг с другом вещей, сотворила нечто, не поддающееся грубому анализу, но зато вызывающее бурные потоки эмоций. Так что простите, господа, если я где-то буду сумбурным или непоследовательным. Такова уж природа чувств, обуздывать их очень трудно, но сделать это надо хотя бы для начала, чтобы внятно обрисовать ситуацию, сложившуюся в островной стране Hillys к моменту, с которого начинается собственно игра...

Нет, не игра, а настоящий интерактивный мультфильм, где эпизоды с управляемой вами героиней настолько искусно переплетены со скриптовыми роликами, что «швы» между ними вообще не заметны. То же самое можно сказать и о полижанровости – исследование окружающей среды (в адвентюрном стиле), аркадный файтинг, гонки на ховеркрафтах, решение головоломок, элементы ролевика. Всего и не перечислишь, легче назвать те жанры, которые не поделились с BGE своими элементами. Но вернемся в Hillys и познакомимся поближе с Джейд и ее окружением.

...Ей 20 лет. Она зарабатывает себе на пропитание ремеслом вольнонаемного фотожурналиста. Вместе со стайкой сироток, чьи родители пали в результате набегов враждебной инопланетной расы DomZ, она живет на старом маяке, с самой верхушки которого открываются потрясающие по красоте виды на водную гладь с летающими в небе белоснежными чайками. Рядышком находится мастерская, где царствует хохмач (а по совместительству – на все руки мастер) свиногуманоид Pey'j – симпатяга и обаяшка. Не могу не отметить, что у Мишеля Анселя есть какой-то нюх на харизматичных приятелей главных героев его игр. Знатоки, ау! Вспомните хотя бы закадычного рейменского друга – большого синего Глобокса. Так вот, Pey'j даже поприкольнее. Будучи по жизни очень разговорчивым, он, сопровождая Джейд во время всех ее опасных приключениях, никак не может удержаться от остроумных комментариев и советов своей воспитаннице. А такое право у нашего свинтуса (в хорошем смысле) есть, ведь он ей, по сути, был приемным дядей, поскольку вырастил и воспитал малышку Джейд после таинственного исчезновения ее родителей много лет назад.

В мире Hillys постоянно царит напряженная и гнетущая атмосфера. Его обитатели находятся в полной уверенности, что элитные войска Alpha Section в случае необходимости дадут отпор злобным инопланетянам. Но не все так просто, как может показаться на первый взгляд.

Как бы вы отреагировали, если бы узнали об окружающей вас лжи? Что бы сделали для раскрытия заговора, за которым стоит правительство? Кстати, не напоминает ли вам это некоторые мотивы из некогда обожаемых мною «Секретных материалов». Пришельцы, конспирация, «правда где-то там», «не доверяй никому». Наша

героиня оказывается перед лицом именно такого выбора своего дальнейшего жизненного пути. Люди из подпольной организации IRIS, уверенные в том, что Alpha Section занимается совсем не тем, о чем твердит местная пропаганда, давно присматривались к Джейд и пришли к выводу, что ее бесстрашие, журналистская наблюдательность и верная фотокамера сослужат хорошую службу в деле контрпропаганды и разоблачения продажного руководства. Девушка активно взялась за дело, но оказалось, что все намного серьезнее, чем можно было бы себе представить поначалу. Не будем лишать вас удовольствия самостоятельно разобраться в дальнейших перипетиях сюжета и плавно перейдем к другим материям. Например, мне еще раз хочется спеть дифирамбы в адрес Джейд и ее создателей.

Я бы даже провел некую параллель с кинематографом (а их в построении игры можно найти множество). Вы, вероятно, замечали, как порой хорошие режиссеры, выстраивая сцены своих лент, откровенно любуются снимающимися в них исполнительницами главных ролей. В BGE наблюдается аналогичная ситуация. Сотни крупных планов, тонкие нюансы мимики, стремление камеры показать Джейд в наиболее удачных ракурсах (к сожалению, иногда поведение камеры оказывается довольно своенравным, что несколько снижает удовольствие от игрового процесса). Верите или нет, но пальцы сами тянулись к той клавише, которая отвечает за «фотографирование» скриншотов, и к концу игры набралась очень солидная их коллекция.

Между прочим, реальная деятельность Джейд на фотониве является одной из существенных составляющих геймплея. Во-первых, отснятый ею (то есть игроком) материал используется подпольщиками из IRIS как живое свидетельство противоправной деятельности правительства и продажности Alpha Section, а во-вторых, является для девушки главным источником дохода. Дело в том, что на Hillys обитает огромное количество всяческих фантастических существ. Местная Академия наук проводит нечто вроде инвентаризации всего живого на планете и платит Джейд хорошие деньги за «фотопортреты» представителей различных биологических видов. Так что частенько, прежде чем вступить в схватку с нападающим противником, приходится сначала наводить на него камеру, а уже потом хвататься за кунг-фушный шест (не без магических свойств), которым Джейд владеет очень лихо. Наблюдать за ее боевой хореографией – сплошное удовольствие. После этого драки в гонконгских боевиках кажутся детским садом на лужайке.

Кстати, есть один нюанс, который при игре в BGE вызывает киношные ассоциации, причем это совершенно не выглядит притянутым за уши оригинальничаньем, а очень органично вписывается в концепцию и стиль. Мы имеем дело с первой в истории «широкоэкранной» игрой. Представляю себе, как здорово должен выглядеть ее приставочный вариант на экране телевизора с соотношением сторон 16:9.

Если мы уж заговорили о консолях, то следует отметить еще одну уникальную деталь. На моей памяти это первая мультиплатформенная игра, в которой отсутствие геймпада в версии для ПК не привносит абсолютно никакого дискомфорта. Мыши и клавиатуры более чем достаточно. От вопросов управления ассоциативная цепочка ведет мои мысли дальше к размышлениям об интерфейсе. Что можно сказать по этому поводу? Образец продуманности, дружественности и удобства.

Оценивать графическое исполнение Beyond Good & Evil я просто не берусь. Поверять алгеброй гармонию – это было бы нечестно. Скажите на милость, вам когда-нибудь приходило в голову, стоя в Эрмитаже перед живописными полотнами великих мастеров, анализировать, какими красками написаны их картины и какие виды кистей использовались в процессе рождения их шедевров? Так и здесь: красоту нельзя расчленить на пикселы, шейдеры и качество текстур. Лучше просто расслабиться и получать удовольствие…

Музыка – очередной объект наслаждения. Который день невозможно избавиться от всплывающих в мозгу мелодий. Я бы с превеликим удовольствием положил в коллекцию аудиодиск с записями аутентичного регги, звучащего на контрабандистской «чернорыночной» торговой точке носорогов-растаманов, «мягкого» рэпа с рефреном «Пропаганда» из бара Акуда и других музыкальных тем.

Эх, жаль, что Beyond Good & Evil вышла в свет в самом конце прошлого года. Нескольких «игрооскаровских» номинаций она безусловно заслуживает. Постараемся исправить допущенную несправедливость в следующем голосовании.

…Джейд, я люблю тебя.

JADE

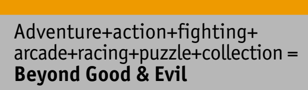
Возраст 20 лет
Пол женский
Место рождения Hillys
Глаза зеленые
Волосы каштановые
Семейное положение сирота
Псевдоним Shauni
Известные «сподвижники» – Pey'j (приемный дядя), Double H (член организации IRIS)
Инструментарий фотокамера, посох Dai-Jo, устройство пуска Gyro-дисков

Краткая биография

Джейд выросла на улицах бедных кварталов Hillys'a, где прошла хорошую школу, получив навыки самообороны, и глубоко прониклась чувством человеческой солидарности. Она никогда не видела своих родителей, ее воспитанием занимался дядюшка Pey'j, впоследствии они взяли под крылышко сироток, родители которых погибли в результате агрессии инопланетян.

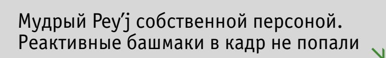
Джейд – находящийся на переднем крае борьбы фоторепортер повстанческой организации IRIS, публикующий свои разоблачительные материалы под псевдонимом Shauni. В них она вскрывает всю подноготную деятельности заговорщиков из правительства, использующих на всю катушку СМИ для оболванивания народных масс.

Джейд сражается за право своего народа знать правду, даже если она находится за гранью добра и зла.



ФОРМУЛА ИГРЫ

Adventure+action+fighting+arcade+racing+puzzle+collection = **Beyond Good & Evil**



Мудрый Pey'j собственной персоной. Реактивные башмаки в кадр не попали



Почти по Галичу: «Чувствую, нуждаемся в отдыхе. Что-то нехорошее в воздухе».







Если вам нравятся игры жанра микс, лучше посмотрите

Spellforce: Order of Dawn **ДПК 1–2/2004**
Beyond Good & Evil **ДПК 3/2004**

И одна в поле воин



Без пушек крепостей не взять

Красавица, кавалерист, снайпер и просто хорошая девушка

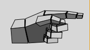
ПАСПОРТ

Жанр микс
Разработчик/издатель Enlight
Web-сайт www.enlight.com/joa/

Enlight
Enlight , компания небезызвестного гейм-дизайнера Тревара Чана, основана в 1993 году. За прошедшие 10 лет фирма подарила нам целую плеяду весьма качественных экономических стратегий. Wars & Warriors: Joan of Arc – первый эксперимент студии на стыке жанров.
Игры Capitalism, Seven Kingdoms, Seven Kingdoms II, Capitalism II, Hotel Giant, Restaurant Empire Strategy
Проекты нет данных
Web-сайт www.enlight.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Action + RPG + RTS + Жанна д'Арк = **Wars & Warriors: Joan of Arc**



ВЕРДИКТ ★★★★★



Наглядная иллюстрация к тезису: «хотели как лучше, а получилось как всегда»

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отменная графика; интересная ролевая система; элементы файтинга, RPG и стратегии реального времени в одной игре

– Высокие системные требования; безобразно тупой AI; проблемы с pathfinding

Одним махом семерых побивахом



Хорошая девушка Жанна

Олег Данилов

Помнится, в одном старом фантастическом рассказе школьник, экспериментировавший с пищевым синтезатором, никак не мог взять в толк, почему такие вкусные по отдельности продукты, как мороженое, селедка и котлета, смешанные в один винегрет, просто отвратительны. Вот и с Wars & Warriors: Joan of Arc ситуация аналогичная. Вроде бы ингредиенты отменные – action, ролевая игра и стратегия реального времени, а полученное на выходе блюдо в пищу почти не пригодно.

Возьмем, например, action. Тут сексапильная Орлеанская Дева даст фору любому Конану-варвару. Почти как былинный Илья Муромец, она лихо раскидывает сотни врагов: взмахнет мечом налево – тропка, направо – просека (по иронии судьбы игру, в которой англичане истребляются десятками тысяч, сделала команда из Туманного Альбиона). Жанна и ее соратники (а лично управлять можно четырьмя персонажами) умеют проводить эффектные комбосы, ездить верхом и даже рубиться с коня. А уж с луком в руках миледи д'Арк (вот еще дикое сочетание) посрамит даже Робина Гуда. С двухсот шагов залепить стрелой в глаз английскому лучнику, вольготно устроившемуся на сторожевой вышке (да-да, есть здесь и такие), для нее плевое дело. Ну а если милая девушка возьмет стрелы с разрывными боеголовками... Вы, наверное, уже поняли – Рэмбо нашей Жанне и в подметки не годится.

Учтем при этом, что в игре вовсю работает ролевая система. За каждый фраг народная героиня Франции со товарищи получает опыт, а на призовые очки может развивать силу, ловкость, защиту и лидерские качества. Как и в любой приличной RPG, есть в Joan of Arc и магазинчики с амуницией, и NPC, и побочные квесты. Конечно же, присутствуют и разнообразные амулеты, по пять типов оружия на персонаж плюс луки/арбалеты, аптечки (на самом деле продукты), неизменные бочки и сундучки и противники-боссы, а также прочие необходимые компоненты.

Чуть не забыл, кроме четырех основных персонажей, вы получаете под свое руководство и обычных пехотинцев, а порой даже осадные машины и орудия. В action-части толку от них мало (учитывая дикий алгоритм pathfinding и непроходимую тупость AI), разве что пушки необходимы при осаде крепостей, но зато в стратегической...

Да-да, Joan of Arc – это еще и стратегия реального времени. С неизменными бараками и резиновой рамочкой. Параметр лидерства, почти бесполезный в action-миссиях, становится здесь критически важным – от него зависит, сколькими бойцами смогут командовать основные персонажи. В варианте RTS игра выглядит опять-таки весьма неплохо, за исключением одного, но важного «но». Практически все миссии в Joan of Arc построены по коридорной системе. И если в action-части это вполне логично и объяснимо, то в стратегической ломает весь геймплей. Хотя осады крепостей выглядят эффектно, спорить с этим трудно, вот только путающиеся под ногами солдаты... Несколько раз мне пришлось переигрывать миссии только из-за этих электронных болванов.

Выглядит Joan of Arc великолепно – модели героев и противников отличные, лес вполне на уровне, вода – просто загляденье. В action-миссиях на ПК нашей стандартной конфигурации все это добро тормозит только при штурмах крепостей, но зато в стратегических выдает порой всего 3–4 fps.

Казалось бы, описана интересная игра, но... Скучно, однообразно и как-то глупо, что ли. Несмотря на все вышесказанное.

Свистать всех наверх!

Игорь Комаров

Трудно представить себе того, кто останется равнодушным при виде замечательного творения рук человеческих – парусного корабля. Кого не завораживали в детстве рассказы о пиратах, первооткрывателях, чайных клипперах и великих морских сражениях? Романтика морских просторов для многих из нас традиционно связана с парусами. Даже люди, далекие от морей и кораблей, невольно останавливаются, позабыв о вечной суете, и не могут оторвать завороженного взгляда от белоснежной красавицы-яхты, словно крылья расправившей свои паруса и легко, бесшумно скользящей по водной поверхности. А живописное описание жизненного пути клиппера «Катти Сарк» просто обязаны знать все мальчишки! Однако, как это ни прискорбно, парусный спорт давно уже доступен только очень обеспеченным людям. Та массовость, которой гордился в свое время великий и могучий СССР, ушла в прошлое. И вот компьютер впервые дает нам возможность узнать, что чувствовал капитан Слокам, прорываясь на своем «Спрее» в одиночку сквозь «Ревущие сороковые», оценить накал борьбы в гонке и примерить на себя капитанский китель шкипера современной океанской крейсерской яхты.

Сразу хочу заметить – все-таки это не совсем игра в привычном для нас виде. По сути, Virtual Skipper 3 наиболее близок к Flight Unlimited, только вместо самолетов – яхты. Почти никаких ограничений. Есть желание гоняться – нет проблем: вот дистанция, пара-тройка поворотных пунктов и 2–3 соперника. Есть желание просто походить под парусом – тоже нет проблем: 7 футов под килем и 13 узлов в крутом бейдевинде!

И все это на фоне очень качественного звука и просто великолепного морского пейзажа! Отдельно хочется сказать о симуляции – я впервые вижу столь тщательную проработку физики парусного корабля! После «Корсаров», в которых корабли с прямым парусным вооружением запросто шли строго против ветра, физика и поведение яхт в «Шкипере» прямо как бальзам на душу!

Управление яхтой достаточно простое – все действия по подъему и настройке парусов запросто выполняет палубная команда матросов. Задача капитана сводится к выполнению функций рулевого и тактика – за вами выбор «одежки» и курса, и молитесь, чтобы он вел к победе! Нерадивых шкиперов на море выбрасывают за борт. Если же чувствуете себя подлинным морским волком – что же, шкоты вам в руки, и можете самостоятельно управлять положением парусов для достижения максимальной (по вашему мнению) скорости!

К сожалению, игра не может похвастаться достойным мануалом, поэтому до многих вещей пришлось доходить самостоятельно. Управление было выяснено после внимательного изучения настроек клавиатуры, а свойства различных парусов и ходкость яхты проверена опытным путем. Настройки самой игры тоже не блещут разнообразием – совершенно спартанское меню с небогатым выбором вариантов, графика не настраивается в принципе (эстеты могут попробовать покопаться во внутренностях игры, но мне так и не удалось заставить «Шкипера» запуститься в разрешении, отличном от 800×600).

В заключение хочется заметить, что в наш век зрелищных, динамичных игр Virtual Skipper 3, конечно, стоит в сторонке, ведь в нем не нужно никого расстреливать или даже топить. Но удовлетворение от игры для меня сравнимо с настоящим выходом на яхте в залив нашего родного Днепра.

Капитан на палубе! Команде занять места, отдать носовые, поднять паруса! Приготовиться к отплытию!

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Пираты Карибского моря» + свобода Flight Unlimited + спорт = **Virtual Skipper 3**



Противники безнадежно отстали

Яхта словно птица!



Круче к ветру! Еще круче! Поворотный пункт прямо по курсу!

ПАСПОРТ

Жанр Simulator
Разработчик Nadeo
Издатель Digital Jesters
Web-сайт www.virtualskipper3.com

Nadeo
Французская компания, давно подвизавшаяся на ниве симуляторов парусных яхт, а также гонок
Игры Virtual Skipper 1/2/3; TrackMania
Проекты нет данных
Web-сайт www.nadeo.com



За такими кадрами в реальности гоняются репортеры

ВЕРДИКТ ★★★★★

Замечательный симулятор, в котором вы можете получить представление о парусах и яхтах

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Великолепная вода, качественные модели яхт; реалистичное поведение экипажа на палубе; отличная симуляция парусной яхты; невысокие системные требования

– Мелкие графические огрехи; слабая однопользовательская часть

Палуба, конечно, бедновата вблизи, но практически все ее оборудование на месте



Если вам надоели мирные морские пейзажи, попробуйте

«Пираты Карибского моря»
ДПК 8–9/2003
«Код Энигма: Секретный фарватер»
ДПК 1/2004



Не проходите мимо

Ghost Recon **ДПК 1–2/2002**
Vietcong **ДПК 5/2003**



Ночь. Враги везде и не хотят заканчиваться

Нефть да нефть кругом…



Пара «Черных ястребов»: высадка десанта

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Ritual Entertainment
Издатель NovaLogic
Web-сайт novalogic.com/games.asp?Game Key=DFBHDTS

Ritual Entertainment
Прекрасный образец стабильной и весьма успешной компании. Ritual никогда не брала на себя роль пионера игровой индустрии, но может похвастать крепкими и неизменно качественными продуктами. Кстати, небезызвестный Ричард «Levelord» Грей работает именно здесь.
Игры Scourge of Armagon, Sin, Blair Witch 3: The Elly Kedward Tale, Heavy Metal FAKK 2, Star Trek: Elite Force 2
Проекты Counter Strike: Condition Zero
Web-сайт www.ritual.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Delta Force 2 +
Delta Force:
Black Hawk Down =
Delta Force:
Black Hawk Down –
Team Sabre

ВЕРДИКТ ★★★★★

Все еще идеальный заменитель «пасьянса». В заморских странах это принято называть словом relaxation

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Приятная графика; дух серии Delta Force; просто фантастический звук

– Некоторая «сырость»; множество скриптов; отсутствие свободы действий

Джунгли вполне приличные



Fast food stand

Янош Грищенко

Дополнение к Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre – находится аккурат на стыке концепций первых четырех частей и, собственно, пятой. С одной стороны, узкие улочки Могадишо уступили место добротным открытым пространствам, а с другой – осталась жесткая привязанность игрока к линейному прохождению миссий. Унылые сомалийские пейзажи слегка подкрасили, получив, таким образом, Иран. С Колумбией (в которой, как известно каждому американцу, даже обезьяны изготовляют наркотики) все оказалось сложней. Кроме зеленой травы, территорию пришлось обильно засаживать деревьями и небритыми боевиками.

Интервенция Team Sabre в подсознание происходит очень быстро, можно даже сказать, молниеносно. Буквально только что лента City of Angels вызвала внутри бурю эмоций, экран КПК был экстренно украшен обоями из фильма, а Мэг Райан стала для вас лучшей актрисой Фабрики Грез, как незаметно подбирается Ritual Entertainment и, благодушно улыбаясь, перечеркивает все предыдущие эмоции одним движением руки. Не менее изящным жестом она указывает на безумные гонки под огненным иранским небом и пафосные взрывы всего и вся, что способно детонировать или воспламеняться.

Враги готовы бестолково метаться, неумело стрелять и, в итоге, умереть от одного выстрела в ступню. Полное отсутствие какого-либо интеллекта традиционно компенсируется множеством воинствующих граждан из зарубежных стран. Они плодятся в несметных количествах и, размахивая автоматами Калашникова и РПГ, стремглав несутся на отряд спецназа. О, Serious Sam местами просто унижен и подавлен – такие массовки ему и не снились.

Но даже при таком положении дел Ричард Грей и Ко заставили Team Sabre скорчить серьезную мину. Играть стало несколько сложней. Если «Черного ястреба» можно было принимать по три раза в день, даже не запивая водой, то проглотить дополнение оказывается не так уж и просто. Переигрывание одной миссии по два-три раза сулит нервное потрясение: позвольте, как же так? Это ведь «Дельта Форс», игра, продолжительность которой составляет ровно два с половиной часа, правильно? Все верно. Истинная правда. Вот только ничем не прикрытый срам в обличье скриптов портит идиллическую картину. В Delta Force: Team Sabre они видны как на ладони, режут глаз, глумятся над игроком, нагло хохочут, выползая изо всех щелей. Более того, некоторые из них иногда позволяют себе работать не так, как им положено по уставу. Результат не очень хорош: громкие чертыханья и мгновенный restart. Уже не раз встречались кристально чистые и безошибочные любительские карты и миссии к оригинальной игре. Они вызывали улыбку, поднимали настроение и просто хорошо себя вели. Некоторые задания в нынешнем дополнении, увы, таким похвастать не могут. Стало быть, это большой и жирный минус.

В остальном же – картина рая в золотом обрамлении. Первосортный представитель игр, во время ознакомления с которым вся серая жидкость плавно перетекает в указательный палец.

Однажды в джунглях

Янош Грищенко

Проснувшись ровно в девять утра, раскрыв глаза и потянувшись, медленно вспоминаешь события, которые произошли за минувший день. Из важного в списке проскакивают: прочитанный сборник рассказов Чехова, просмотр в кинотеатре Lord of the Rings: Return of the King и необычайно вкусный лимонный чай. На первый взгляд все прекрасно, все чудесно и лучше быть просто не может, но вот ведь было что-то еще. И это «еще» закончилось настолько быстро, что решительно невозможно вспомнить, сколько же оно продолжалось. Всмотритесь в разрисованную физиономию, глядящую на вас из-под размашистых листьев тропического фикуса: с вероятностью в сто процентов там притаился Vietcong: Fist Alpha.

Забудьте, пожалуйста, о других коротких дополнениях к любимым играм. Fist Alpha здесь не обогнать – слишком быстро проходится. Такое ощущение, что перед нами не addon к Vietcong, а очередная, страшно куцая, добавка к Delta Force: Black Hawk Down. И не стоит надеяться на полное прозрение разработчиков в плане игрового процесса. Все тот же неумелый и жутко нудный (в данном случае) stealth чередуется с абсолютно великолепными миссиями, направленными на полное уничтожение живой силы противника. Невероятная атака вражеских солдат на недостроенную базу Нуй Пек, защита, уничтожение минометов противника... Вот в чем вся прелесть дополнения. Нет осточертелых подземелий, по которым нужно было лазить значительную часть основной игры, нет откровенных ляпов, когда не знаешь, куда бежать, что делать и по чему стрелять.

В Fist Alpha есть действие. Чистое, прозрачное, без следов осадка или грязи. Самый настоящий Vietcong, но с ускоренными раза в три миссиями. Они захватывают своим содержанием, будь то защита базы или атака заброшенного храма; они умиляют великолепными роликами на движке, которых достойны лучшие голливудские фильмы; они интересны и безостановочны. От заданий веет свежестью и неповторимостью, хоть в оригинальной игре похожие уже были. Ни минуты покоя. Только экшн: быстрый, интересный, своеобразный. Незабываемые перестрелки в джунглях – здесь можно выпустить две обоймы в направлении, где приблизительно должен находиться противник, но так и не попасть в цель. Пожалуй, на данный момент это единственная игра, которая дает полное представление о современном ведении боя на открытой местности (в закрытых помещениях, как вы знаете, безраздельно царствует Raven Shield). И не вспоминайте Flashpoint – это было давно и все неправда.

Два-три часа геймплея во Vietcong: Fist Alpha дадут игроку то, что другая игра будет мусолить на протяжении десятка часов, но в итоге икнет и упадет наземь, закатив глаза, и оставит вас наедине с чувством внутренней неудовлетворенности. Дело лишь за малым: достать лист бумаги и черкнуть там пару слов для напоминания о том, что вы вчера действительно играли (и прошли) во Vietcong: Fist Alpha и получили массу удовольствия от этого процесса.

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Illusion Softworks
Издатель Take 2 Interactive
Web-сайт www.vietcong-game.com

Illusion Softworks
Компания, конечно, хорошая, но мы уже рассказывали о ней в ДПК 12/2003
Игры Hidden & Dangerous, Mafia, Vietcong, Hidden & Dangerous II, Vietcong Fist Alpha
Проекты Mafia 2
Web-сайт www.illusionsoftworks.com



Местный ансамбль песни и пляски

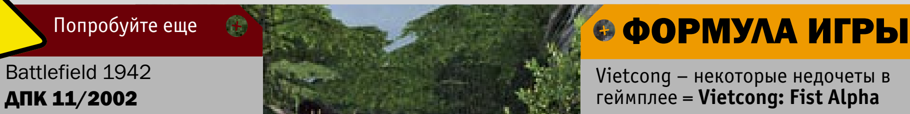
ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошо, но мало

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Грамотно построенный игровой процесс; non-stop (большей частью) миссии; качественный звук; отличная атмосфера

– Небольшая продолжительность; проблемы с AI; устаревший графический движок



Попробуйте еще
Battlefield 1942
ДПК 11/2002

ФОРМУЛА ИГРЫ

Vietcong – некоторые недочеты в геймплее = **Vietcong: Fist Alpha**



Будьте уверены, враги подаются нескончаемым потоком. Просто нас сейчас отзовет назад капитан

Серьезный мужчина охраняет деревню – враг не пройдет



«Дорогой дедушка, забери меня отсюда...»



ПАСПОРТ

Жанр коллекция маленьких игр
Разработчик разные
Издатель Alawar Entertainment/«МедиаХауз»
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.mediahouse.ru

ВЕРДИКТ ★★★★★



37 игр – убийц времени на четырех дисках

+ Разнообразие жанров; полные версии всех игр (без временных ограничений, назойливых поп-апов и т. п.); невысокие системные требования

– Слишком большой разброс по уровню исполнения разных игр; некоторые игры не работают

Отвлекитесь на минутку

Александр Птица

Как хочется иногда отвлечься минут на пять-десять от всегда срочной работы и запустить какую-нибудь маленькую-маленькую, затягивающую-затягивающую незамысловатую игрушечку. Что делать, когда все пасьянсы, «лайнзы» и саперы уже надоели так, что видеть их не можешь. Приходится искать на шароварных развалах, да там тоже особо не развернешься. Скачаешь какую-то жемчужинку, а она так и норовит отвлечь тебя от игрового процесса – то напоминая о регистрации, а то и вообще через некоторое время отказываясь выполнять положенные действия.

А выход, оказывается, есть. С незапамятных времен с маленькими программистскими командами, изготавливающими «мелкие игрушки», активно работает российская компания Alawar Entertainment. И вот, скооперировавшись с известным издателем «МедиаХауз», она выпустила четыре сборника, которые так и называются «Тайм Аут» (т. е. перерыв), в данном случае для краткосрочных развлечений. Очень радует, что все игры представлены в своих полных версиях и при этом не просят «подать на пропитание».



Color Eggs. Уложите три одинаковых яйца рядышком и... получите цыпленочка

Тайм Аут. Выпуск 1 (10 игр)

Lines – штука не только затягивающая, но и вездесущая. Сколько мы уже видели клонов этого похитителя времени офисных работников! В представленной на диске игре **3D Lines** масса различных режимов и настроек, но заставить себя играть в нее более 10 минут не удалось. Несмотря на всю свою трехмерность, картинка выглядит просто ужасно – как по цветовой гамме, так и по дизайну объектов.

Six Trix (С. Мельников, А. Васильков, К. Елагин) – понятно, что это тетрисоподобная забава (а точнее, даже три), отличающаяся тем, что вместо четырех кирпичиков в блоке мы имеем шесть. Оформление довольно стильное (атмосфера пещер с пиратскими сокровищами), так что эмоции в процессе игры были только со знаком «плюс».

Посмотрев еще одну игрушку Сергея Мельникова **Dominoes** (две головоломки с костяшками домино), я пришел к выводу, что у него определенно есть чувство стиля. В данном случае запомнился милый «оживляж» меню с мяукающими котиками.

Трубы, трубы, всюду трубы. Таков антураж головоломки **Cycleman** от тех же авторов.

Funny Ball 2 (Games Stream) – прокладываем Колобку путь от монетки к монетке, перемещая кирпичики. Однако простота задачи здесь только кажущаяся.

Krakout (WE Group) – отличная реализация древних как мир, но вечно юных «арканоидных» идей. Внимание – нестандартная ориентация.

Аркадный тир «Тараканы» (Game Over Games) дает замечательную разрядку и способствует выходу агрессии, накопившейся за день.

И еще одна игра от Game Over Games, вошедшая в первую подборку, – **Rotors** – никого и ничего не повторяет. В ней довольно неожиданным образом сочетаются элементы аркады и логики.

Блин первого диска оказался все-таки немножечко комом. **Mad Drummy**, анонсированная как оригинальная головоломка, представляющая собой «расплющенный» кубик Рубика, увы, вообще отказалась функционировать без каких-либо комментариев, а при запуске **Overload** я был огорошен сообщением: «Работа данной версии невозможна. Скачайте новую с сайта разработчиков – www.astatix.com/rus».



Monster's House. Все та же милая и заигранная до дыр идея Lines, но с монстриками

Тайм Аут. Выпуск 2 (10 игр)

Advanced Gomoku (Alive Games). Крестики-нолики до посинения на «бесконечном» игровом поле. Затягивает не на шутку.

Aqualines (С. Мельников, К. Елагин). Свежо, красиво, хотя и не без тетрисовских идей. Пункты меню обозначены на плавающих рыбках.

Astral Arrows (Apus Software). Наши старые знакомые из Apus Software, год назад порадовавшие мини-карточной игрой в стиле «Мэджика» Astral Tournament, снова связались с «астралом». Но на этот раз – на уровне элегантно оформленной головоломки.

Ball Braker 3D (XD Games). Более уродливого арканоида я в своей жизни не встречал.

Clicking (Alive Games). Главный козырь – простота. Простыми щелчками мыши убираем ряды «черепушек» одного цвета.

Docker Sokoban (Logic King Studio). Самые большие специалисты по передвижению ящиков и бочек – докеры, посему действие происходит в порту.

GoldSprinter (Aliasworlds Entertainment). Еще одно «возвращение легенды» – аккуратно исполненный клон Lode Runner-a.

Sav Arkan II (SAV Software). Ничем не выдающийся арканоид.

Smart Reversi (Alive Games). Из песни слов не выкинешь, а из реверси не изымешь ее устоявшихся за многие годы правил. Все по стандарту.

SpiderWays (Д. Кучинский, А. Валиев). Управляя паучком, следует захватить как можно больше клеток игрового поля.

Тайм Аут. Выпуск 3 (8 игр)

От всех остальных выпусков эта коллекция отличается наличием бонуса – уже известной нашим читателям экологической стратегии «Спасти леопарда».

Прародителем трех из семи оставшихся игр является овеянный легендами и всемирной славой «Тетрис».

Puzzle Ring (разработчик Arkon Games) – почти стандартный тетрис, но... заполняются не прямолинейные ряды блоков, а круговые, отсюда и волшебное слово в названии, которого в эпоху всеобщего безумия вокруг популярной кинотрилогии не знают только глухие и слепые.

Block Out от jTech не скрывает того, что является обыкновенным ремейком одноименного ископаемого объемного тетриса, весьма популярного в былые годы (и кстати, выглядевшего на древних EGA-шных мониторчиках куда лучше, чем это произведение).

Color Eggs (OXXO Games) – лучшее тетрисоподобное развлечение на этом диске. Классическая идея с исчезновением нескольких (чаще всего трех) одинаковых объектов, оказавшихся в одном ряду, облачена в очень оригинальную и яркую форму. Все происходит в курятнике, а из исчезающих яиц, как и положено, вылупляются желтенькие цыплятки.

Настоящий хит третьей подборки из серии «Тайм Аут» – это, безусловно, **Xtreme Tankz Madness II** (VSBGames), что на понятном читателю языке звучит как «Беспредел Бешеных Танчиков». Этим сказано все. Убойный геймплей, масса различных опций, приятное графическое исполнение.

Ваш покорный слуга не относится к поклонникам такого вида развлечений, как японские кроссворды, поэтому ему было сложно оценить, насколько привлекательна программа **Elite Japan Crossword** (Eliteware).

Наконец любителям традиционных настольных игр адресована коллекция из шести шашечных игр **Mad Checkers** (Sapphire Games), сделанная без особых изысков, но весьма добротно.

Тайм Аут. Выпуск 4 (9 игр)

Я с давних пор люблю боевые космические скроллеры. Поэтому «**Вспышка**» (Jaibo Software), хотя и нагруженная «выше крыши» уровнями (121), врагами (50 видов), боссами (9 штук), абсолютно не произвела впечатления. Нет в ней настоящего драйва, без которого данный жанр просто не может существовать.

Сантехнический тетрис «**Веселые трубы**» (Jaibo Software) показался несколько скучным и не слишком привлекательным с точки зрения графики.

Зато веселая пародия на Lines с участием милых монстриков **Monster's House** (Alawar Entertainment) подарила несколько десятков минут отличного настроения.

Студия XD Games представила в четвертом выпуске серии «Тайм Аут» три неплохие игры – головоломку с составлением пирамидок **Space Pyramids**, вариации на тему небезызвестных Columns под названием **Amazing Blocks 3D** и **Marble Box** – своеобразный тест на внимательность при выполнении задачи убрать максимальное количество кубиков одним мышиным кликом.

Осталось упомянуть гигантские «железнодорожные пятнашки» **Puzzle Railroad**, ничем не выдающуюся «**Газонокосилку**» (Terminal Studio) и «**НЛО Сокобан**» (комментарии не требуются), созданную семейным творческим коллективом в составе Антона и Анны Ульяновых.



«Тараканы». Из пулемета... по злейшим врагам кухни... Пли!

Krakout. Арканоид, лежащий на боку

Puzzle Ring. Строим башню до неба

У всех четырех серий «Тайм Аут» – стандартизованная и весьма удобная оболочка







Живите в онлайновых мирах!

Anarchy Online: Shadowlands **ДПК 10/2003**
«Сфера» **ДПК 12/2003**

Собравшихся на показательную «Осаду замка» журналистов (в их числе был и ваш покорный слуга) нарядили в костюмы Санта-Клаусов. Чтоб отличались от остальных



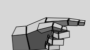
СМОТРИ НА ДИСКЕ

Хозяйка отдыхает, дракончик сражается

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG в стиле hack'n'slash
Разработчик Nako Interactive
Издатель Tiscali Games
Web-сайт www.biosfear.co.uk

Nako Interactive
Другого языка, кроме корейского, на официальном сайте компании мы не нашли. А он пока, увы, не поддается нашему пониманию. Правда, навигационное меню сайта (выполненное почему-то на английском) дает основания полагать, что эта команда приложила руку к созданию не только массовых онлайновых игр, но и продуктов для консолей и мобильных телефонов
Игры нет данных
Проекты нет данных
Web-сайт www.nako.co.kr



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой полигон для начинающих онлайновую карьеру

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Простота освоения; довольно большое количество активных игроков; ручные дракончики

– Слишком маленький для MMORG мир; несколько архаичная графика; некоторое однообразие игрового процесса; не очень убедительное звуковое оформление

Подползающий сзади ядовитый скорпион намного опаснее белых тигров



В диком раю

Александр Птица

Следуя лозунгу «В каждом номере журнала – хоть одна MMORPG», продолжаем знакомить читателей с творчеством разработчиков из той страны, где удельная плотность онлайновых игроков, безусловно, самая высокая в мире, – Кореи.

На своей родине и в других дальневосточных странах эта игра известна как Laghaim. Перебравшись в Соединенные Штаты, она взяла себе более красивое, что ли, имя – Savage Eden: The Battle for Laghaim («Дикий Эдем»). Объявившись в конце прошлого года на европейском континенте, снова сменила имя (изначальное Laghaim вообще затерялось) и стала продвигаться в массы под названием BiosFear (не путать с BIOS и «Сферой»!).

Итак, у нас есть два прекрасных повода посвятить новой для нашего читателя онлайновой забаве пару страничек. Во-первых, 22 декабря стартовало открытое бета-тестирование европейских серверов, которые поддерживает крупнейший интернациональный Internet-провайдер Tiscali. Во-вторых, плотно пообщавшись с пиар-менеджером его игрового подразделения Андреасом Лобером, мы получили право выложить на ДПК-CD клиентскую программу, которая позволит вам в течение всего периода бета-тестирования и еще четырех недель после запуска коммерческой версии играть совершенно бесплатно. Если же игра понравится настолько, что вы не захотите покидать ее по истечении бесплатного периода, то придется заплатить не такие уж большие деньги – 6,95 евро в месяц (либо 17,95 евро за три месяца, либо 29,95 евро за полгода). Отметим, что народонаселение BiosFear растет очень быстрыми темпами. Судите сами, за месяц зарегистрировались более 50 тыс. пользователей.

Общей информации, думаю, достаточно. Пора переходить к конкретике. Как водится, надо бы начать с предыстории. Скажем так, она имеется, но, к сожалению, в самой игре (в отличие от нашего нынешнего фаворита Anarchy Online) этот сюжет своего развития не находит. Но для порядка сказать несколько слов о том, с чего все началось, все-таки стоит.

На Земле разразилась экологическая катастрофа. Люди спешно начали покидать родную планету. Те из них, кто выжил в процессе отнюдь не безоблачного путешествия, высадились на планете Эдем (коренные обитатели называли ее Лагхайм) и, пытаясь ее завоевать, стали крушить местных. Однако вскоре землянам пришлось объединиться с аборигенами перед лицом страшной опасности – вторжения некой сверхагрессивной расы Progmare. В итоге, в этом хрупком альянсе, противостоящем захватчикам, оказались представители четырех рас – Human, Bulkan, Aidia и Kailipton.

И... понеслась душа в рай. Вы ведь помните, что Эдем и Рай – это, в сущности, одно и то же. Всегда считалось, что в библейском Эдеме очень красиво. Способен ли графический движок игры отобразить красоты «райских кущей» Лагхайма? В принципе, локации, которые приходится прочесывать в поисках жертв, а значит, и желанной экспы, смотрятся весьма неплохо, несмотря на то что графика по большому счету на уровне вчерашнего дня. Тем не менее окружающий мир нельзя назвать застывшим: ясная погода сменяется моросящим дождиком, а день и ночь идут своим чередом. А вот на «яркие» анимации умирающих монстров разработчики явно поску-

пились, да и поведение персонажей в бою разнообразием движений не отличается. Зато все одежки, оружие и средства защиты правильно отображаются на модели персонажа, как, впрочем, и должно быть в считающей себя порядочной ролевой игре.

Я бы сказал, что мир Лагхайма воспринимается как эдакий ярко раскрашенный лубок. Жаль, конечно, что по своей площади он невелик. Отреагируем на это замечательной репликой Мачехи-Раневской из «Золушки»: «Королевство маловато! Разгуляться негде!».

Есть еще один важный игровой аспект, к которому создатели отнеслись явно спустя рукава. Звукоряд получился очень бедным и маловыразительным.

Из небольшой справки по предыстории игры вы могли бы понять, что сеттинг научно-фантастический. На самом деле это не так. В данном случае переплетаются элементы sci-fi и фэнтези, достаточно сказать, что в арсеналах героев наряду с магическими посохами и острыми мечами уютно себя чувствуют и футуристические средства поражения врагов.

Понятно, что имеющиеся в наличии классы персонажей (соответствующие тем самым расам, о которых говорилось) предпочитают те или иные виды вооружений. Bulkan как настоящий могучий варвар выберет мечи или топоры. Люди (Humans) искусно управляются с пистолетами, лазерами и ракетами, у Kailiptons основная поражающая мощь заключена в магических способностях, а похожие на бабочек Aidias умеют призывать монстров. Все эти нюансы очень важны, ибо верная заветам стиля hack'n'slash BiosFear предлагает герою огромное количество сражений с многочисленными противниками, которые к тому же имеют свойство очень быстро возрождаться. С поверженных монстров «снимаются» очки опыта и местные денежки, а если повезет, то и полезные (либо бесполезные) предметы. Все заключено в проверенные временем и любимые миллионами игроков рамки нехитрых принципов a la Diablo: зачистка пространств от нехороших существ, пополнение своей копилки и содержимого заплечного мешка (кстати, у героев BiosFear он очень объемист), а заодно и выполнение несложных квестов. Интересно, что чаще всего для получения заданий персонаж должен воспользоваться услугами специального устройства, генерирующего квесты (спокойно продается в лавках). «Заряда» одного такого девайса, именуемого stealth device/mission receiver, хватает на 10 квестов, а герою для того, чтобы суметь управиться с прибором, следует дорасти по меньшей мере до 7 уровня.

Хотя, в общем-то, геймплей BiosFear достаточно стандартен, в игре все-таки есть несколько по-своему уникальных особенностей. Например, достигшему 90 уровня персонажу дается право (естественно, не бесплатно, а за очень большую сумму, миллион местных денежных единиц – лаймов) купить себе «домашнюю зверюшку» Labiyong, похожую на маленького дракончика. На это существо «накачанные» персонажи перекладывают многие рутинные действия – приказывают ему атаковать монстров или помогать в защите от них, собирать шмотки и оружие, вываливающееся из поверженных врагов, и т. п. Согласитесь, что такой ассистент – полезная штука в игровом хозяйстве ролевика.

Большой популярностью у обитателей мира Laghaim пользуются периодически проводящиеся командные игрища под кодовым названием «Осада замка», а для любителей развлечений типа Player vs Player существуют специальные спортарены.

Не часто встретишь в ролевых играх и специалиста-медика (из числа NPC), который опять же за довольно высокую плату может произвести вашему персонажу операцию по смене пола (все четыре расы представлены как мужскими, так и женскими особями). Правда, мне не до конца понятен смысл подобного поступка. Видимо, для некоторых имидж – превыше всего. Кстати, в игре есть и парикмахер.

Суммируя все впечатления, полученные в начале пути по долинам и по взгорьям Лагхайма, я бы сказал, что BiosFear aka Savage Eden вполне пригоден для первого знакомства с многогранным миром MMORPG и накопления опыта для дальнейшего восхождения к вершинам жанра – таким, как Anarchy Online или Everquest.



«А ты кто такой?». Ну и место нашли для разборки два «горячих» персонажа. Кругом столько народу

Ассортимент «убойной силы» у торговца огнестрельным оружием весьма неплох

Горячая пора на рыночной площади. «А кому тяжелый топор 105 левела за 80 штук. Дешевле не бывает!»

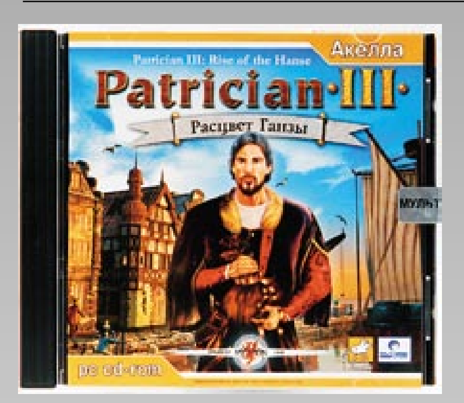


ФОРМУЛА ИГРЫ

Priston Tale – Anime + дракончики = **BiosFear**



«Patrician III: Расцвет Ганзы»/Patrician III: Rise of the Hanse



Жанр экономическая стратегия	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор «Акелла»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Немецкая компания Ascaron продолжает эксплуатировать морскую тематику, выпекая по две стратегии – одну экономическую, другую военно-приключенческую – в год. Если вы не видели Patrician II и Port Royale, то у вас есть все шансы составить впечатление об этих играх: Patrician III – практически полная копия названных проектов. Различия между второй и третьей частью чисто номинальные – добавлены почтовые и патрульные квесты, чуть изменены сценарии, несколько улучшена графика, подправлен баланс – вот, пожалуй, и все. Ощущение дежа-вю не покидает вас ни на минуту, впрочем, это не говорит о том, что игра плоха.

Локализация проведена в целом нормально, но, увы, порой встречаются и орфографические ошибки, и фрагменты полностью непереведенного текста в сообщениях. Кроме того, есть и более неприятная ошибка – маленькие текст-боксы, из-за которых надписи иногда наползают друг на друга.

Knight Rider



Жанр аркадная гонка	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Очередная неудачная игра, собранная по кинолицензии. И очень, надо сказать, популярной. В свое время телесериал (да и полнометражный фильм) Knight Rider мог похвастаться армией поклонников. Игровой же аналог, увы, до уровня голливудского родителя не дотянется никогда. И дело даже не в жутковатой графике или невнятном музыкальном сопровождении – все кроется намного глубже. Игра без смысла, без рвения, без атмосферы... Отовсюду веет малобюджетностью и бесталанностью разработчиков. Начиная от роликов и заканчивая содержанием миссий – все подлежит сносу. Поверьте, в такое играть очень тяжело. И после этого вы все еще хотите посмотреть на виртуальных любимцев детства?

Перевод же игры достаточно хорош. Голоса героев вполне сносны, хотя иногда им и не хватает интонаций и живости. За локализацию – заслуженная четверка.

Vietcong



Жанр 3D-action	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Первым достойным шутером о вьетнамской войне стал, несомненно, Vietcong. Чешским разработчикам удалось сделать игру интересной, насыщенной действием и оригинальной атмосферой. Конечно же, нельзя утверждать, что перед нами шедевр, так как невразумительный AI и несколько затянутые подземные уровни испортили общую картину. Да и графический движок, который успешно эксплуатировали в Mafia, постарел, обрюзг и способен рисовать лишь маленькие, по нынешним меркам, открытые пространства. Все остальное в игре на месте. Тут и ночные рейды, и отражение атак противника на базы, и элементы stealth.

Локализация получилась отменной. Прекрасно подобраны голоса актеров, переведены абсолютно все тексты, и во время боя даже употребляются «крепкие» словечки, что, ясное дело, придает перестрелкам определенный колорит. Хорошая игра и отличный перевод. Неужели можно желать чего-то еще? Разве что продолжения.

«Aquanox 2: Откровение»/Aquanox 2: Revelation



Жанр action	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор Revolt Games	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

В свое время первая часть Aquanox была своеобразным флагом компании NVidia, призванным пополнить ряды пользователей графических акселераторов на чипах этой фирмы. Но и как игра она оказалась весьма хороша, поэтому появившееся около года назад продолжение было воспринято поклонниками благосклонно. Хотя, по сути, вторая часть подводного action ничем, кроме улучшенного графического движка и продолжения сюжета оригинальной игры, не выделяется. Но свою твердую четверку вполне заслуживает.

А вот локализацию мы оценим в чистые пять баллов. Revolt Games постаралась на славу. Великолепный перевод, с адаптацией сленга и даже сочных выражений команды; полностью озвученные диалоги (а их в игре очень и очень много); неплохой подбор голосов. Одним словом, в русском варианте Aquanox 2 показалась нам даже интересней, чем в английском, оригинал игры, напомню, был немецким.

«Эскадра Смерти»/Destroyer Command

Жанр симулятор	
Издатель «Одиссей»	
Локализатор «Новый Диск»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Destroyer Command и Silent Hunter II (эти игры парные, предназначенные для сетевого противодействия одна другой) – последние более или менее вразумительные симуляторы надводных кораблей и подлодок, вышедшие свыше года назад. Эти игры не блещут сверхсовременной графикой, но зато, за исключением некоторых упрощений, сделанных в угоду геймплею, достаточно реалистично показывают боевое применение эсминцев и подводных лодок в годы Второй мировой войны.

Учитывая достаточно высокую сложность освоения Destroyer Command, к локализации игры предъявлялись повышенные требования. И хотя перевод страдает порой излишней сухостью и военной прямотой, с главным – упрощением знакомства с тактикой морского боя, он справляется. Отрадно, что, кроме внутриигровых меню, параметров кораблей и прочей информации, переведен и весьма объемный мануал в формате pdf.



«Повелитель глубин»/Deep Sea Tycoon

Жанр экономическая стратегия	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

«Повелитель глубин» – очередная вариация на тему Sim City, только теперь для разнообразия под водой. Любители экономических стратегий и всевозможного микроменеджмента найдут в игре вполне привычные параметры довольства и недовольства граждан, массу строений и бонусов (более сотни), 75 миссий, 9 стихийных бедствий (как же без них), а также прочие прелести, присущие данному жанру. Игрок на свой выбор может стать промышленным магнатом, владельцем туристического бизнеса, воинствующим экологом, безумным ученым, военным гением и т. д.

В качестве специального приза прилагается атака на подземный город уцелевших жителей Атлантиды.

Локализация, как обычно для подобных игр, ограничивается переводом разнообразных меню, графиков и таблиц, выполненных вполне качественно. Озвучки, опять-таки традиционно, в «Повелителе глубин» нет.



«Кузя: Жукодром!»/Hugo Bukkazoom!

Жанр детская аркадная гонка	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор «МедиаХауз»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Серия детских игр и обучающих продуктов про забавного домового Хьюго (в русском варианте он носит имя Кузя) уже более пяти лет пользуется популярностью во всем мире. Отрадно, что компания «МедиаХауз» старается выпускать локализованные версии новых игр про Кузю максимально быстро. Так, не успела выйти на Западе безумно красивая и веселая гонка на автомобилях-жуках Hugo Bukkazoom!, как появилась ее адаптация для рынка СНГ. Наверное, именно так, как выглядит «Кузя: Жукодром!», и должен выглядеть идеальный детский продукт – красочно, ярко, забавно. Гонки по безумному лесу с безумными правилами, как показало «тестирование», очень нравятся детям.

Тем более что русификация игры сделана весьма качественно – ни одной ошибки или неточности мы не обнаружили. Переведены даже смешные стишки, которые Кузя читает, представляя всех гонщиков перед началом заезда.



«Гегемония: Наследие Солонов»/Hegemonia: Solon Heritage

Жанр стратегия	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор Nival Interactive	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Официальное дополнение к прекрасной космической стратегии «Гегемония» вышло, к сожалению, не таким удачным, как оригинал. То ли мы разбаловались за прошедший год, то ли разработчики поленились, но «Наследие Солона» выглядит не потрясающей космической оперой, а скорее игрой категории «B». Впрочем, на текущем безрыбье стратегий на эту тему «Наследие Солонов» вполне сможет занять поклонника жанра.

Локализация же выполнена традиционно великолепно. Как всегда, работа Nival Interactive радует прекрасным качеством перевода, удачно подобранными голосами и отсутствием серьезных ошибок.

Удивляет только одно: ни официальный сайт «1С: Мультимедиа», ни домашний ресурс игры hegemonia.info ничего не сообщают об этом релизе.





ФОРМУЛА ИГРЫ

(R-Type + 16 лет) × PlayStation 2 = **R-Type Final**



Грушевидный босс

Красота!

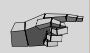
Явно недружелюбная планета

Инопланетный корабль в городе

ПАСПОРТ

Жанр arcade
Разработчик Irem Software Engineering
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.irem.co.jp/official/rfinal

Irem Software
Японская контора, родившая на свет знаменитую серию игр. R-Type I (1987 г.), II (1990 г.), III (1994 г.), Super R-Type (1991 г.), R-Type Leo (1992 г.), R-Type Delta (1999 г.) – это все ее рук дело.
Игры все R-Type, Disaster Report, Sub Rebellion
Проекты не объявлены
Web-сайт www.irem.co.jp



ВЕРДИКТ ★★★★★

Ностальгия!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Оригинальность; неимоверно затягивающий игровой процесс; приятная графика; раздел data & gallery

– Местами завышенная сложность; не самое лучшее музыкальное оформление; непродуманная система сохранений



Выбор летательного аппарата



Ретро

Янош Грищенко

Верите вы или нет, но когда на полке рядом с приставкой лежит диск с великолепным Jak 2: Renegade, то остальные игры шустро разбегаются по темным закоулкам, чтобы не мешать наслаждаться отличным игровым процессом. К тому же на момент выхода этого номера в продаже уже должна появиться новая часть (и, судя по всему, первая без умственных отклонений) серии, повествующая о похождениях знаменитого Джеймса Бонда 007: Everything or Nothing. Потому, как вы понимаете, времени на остальные проекты почти не остается. Но здесь появляется R-Type Final и бросается вам в объятия со словами: «Ах! Ну-с, кто у нас здесь? Повзрослел, право, повзрослел!». Тут уж не до прочих игр – ремейк знаменитой R-Type образца 1987 года просто не может оставить равнодушным никого. Это как дальний родственник, только в цифровом формате и без сигареты во рту.

Мимо такой игры пройти невозможно. Она как голос из детства, когда два соседских мальчика сжимали в руках геймпады едва ли не дореволюционных приставок (по нынешним меркам) и вглядывались в экран телевизора советского производства. Там перед глазами все, что хотите – взрывы, маневры, безостановочная стрельба. И, конечно же, неописуемый наплыв эмоций. Нынешний R-Type ничем не хуже – даже лучше. Времена платформеров почти безвозвратно ушли, предоставив место другим играм, которые более современны и могут дать потребителю то, что он так сильно хочет получить, выкладывая свои деньги в магазине. Но как же, черт возьми, приятно, когда видишь нечто до боли знакомое, близкое и оригинальное!

R-Type Final, как и ее родственники (до 1999 г. было выпущено шесть частей на разных игровых платформах), графически не очень сильна, но в то же время имеет неимоверно захватывающий геймплей. Внешне она выглядит следующим образом: на фоне живописных задников летит звездолет, который можно перемещать вверх-вниз и вперед-назад. При этом на игрока наваливается толпа врагов – от футуристических летательных аппаратов до фантастических существ, которые жаждут смять ваш кораблик до размеров консервной банки. Кнопка «O», отвечающая за ведение огня, всегда нажата. Десятки и сотни противников появляются изо всех углов экрана, стреляя или идя на таран. И вот когда кажется, что все враги повержены, игра выдает босса, на бой с которым обязательно уйдет не меньше десяти минут времени. К тому же следует учесть, что R-Type с понятием «save game» не знакома совершенно: несколько респаунов – и будьте добры начать прохождение заново. Да, стоит отметить, что некоторые моменты чересчур усложнены. Если вы уже успели забыть, то напомним – это все прямо как в старые добрые времена.

В остальном же игра – чудо. Во всем виден опыт разработчиков, которые выжали из давно состарившейся концепции что только возможно. R-Type Final не может конкурировать с современными играми. Не потому что она хуже, а потому что она другая. Непохожая на то, что выходило в последние годы. И это, несомненно, очень радует.

EverQuest на четверых

Сергей Светличный

В начале года на владельцев PlayStation 2 «свалилось» сразу несколько очень похожих игр, которые, судя по всему, разрабатывались на волне успеха замечательной action/RPG Baldur's Gate: Dark Alliance, вышедшей в далеком 2001 году. Это собственно вторая часть «Темного альянса», Fallout: Brotherhood of Steel (обзор которой вы найдете на соседних страницах) и Champions of Norrath: Realms of EverQuest. Объединяет их не только жанровая принадлежность, но и использованный «движок» от BG:DA, так что в итоге мы получили фактически одну и ту же игру, но в трех разных «обертках».

Надо сказать, что наибольший интерес из данной тройки представляют как раз «Чемпионы Норрата», поскольку их разрабатывал создатель «основоположника» всего этого своеобразного сериала BG:DA, в то время как BG:DA2 (равно как и Fallout) является делом рук Black Isle Studios и заметно уступает творениям Snowblind Studios.

Итак, как и в случае с BG:DA, перед нами абсолютно самодостаточная игра, которая не имеет практически никакого отношения к своему компьютерному «однофамильцу». Champions of Norrath – типичнейший представитель ролевого поджанра hack'n'slash, а если по-народному, то это «Дьябло в 3D», и с популярнейшей MMORPG ее роднят только некоторые имена собственные.

Сюжет в CoN:RoE, конечно, есть, но поскольку абсолютно никакого влияния на игру он не оказывает, мы на нем особо останавливаться не станем. Если вкратце, то на Norrath напал некий злобный демон, и со всех концов страны созвали лучших бойцов общим числом 10 (по паре от каждой расы), которые и должны ему противостоять. Все, на этом сюжет закончился. Из предложенной десятки вы выбираете одного самого для вас симпатичного (или симпатичную) персонажа и отправляетесь вырезать под корень армии гоблинов, скелетов, орков и прочей нечисти.

По игровому процессу CoN:RoE не то что похож на BG:DA, он его полнейший клон. Да, здесь чуть-чуть иначе выглядят столбики для сохранения, «кукла» персонажа реализована явно лучше, да и разучивание новых умений и магических способностей также более продуманно – но в остальном это все тот же «Темный альянс». Конечно, самым кардинальным отличием оказывается наличие игры через Internet (на то он и EverQuest, собственно, да и Sony Online Entertainment не зря выступила в качестве американского издателя), однако ни о каком глобальном многопользовательском мире речь не идет (максимальное количество игроков – 4), здесь CoN:RoE повторяет незабвенную Diablo II... Впрочем, и в однопользовательском режиме «Чемпионы Норрата» от нее ушли тоже не очень далеко. Случайная генерация подземелий, более 10 тыс. предметов опять-таки со случайной генерацией характеристик – где-то мы это уже слышали, правда?

И точно так же, как в свое время Diablo II (а потом – BG:DA), CoN:RoE обладает невероятной притягательностью. Сев за консоль, вы сможете оторваться от игры не раньше чем через несколько часов – синдром «следующего поворота», характерный для всех «дьяблоподобных» игр, здесь присутствует в полной мере, равно как и хроническая болезнь Эллочки Людоедки, выражающаяся в примеривании на себя всех шмоток, которые только попадаются игроку на глаза.

Как и все остальные клоны BG:DA, «Чемпионы Норрата» заканчиваются довольно быстро – но вам ничто не мешает начать игру заново старым персонажем на более высоких уровнях сложности или выбрать представителя другой расы, когда хочется попробовать иной стиль прохождения. Ну а если и этого покажется недостаточно, то всегда можно вернуться к первоисточнику, благо, классика не устаревает никогда...

ПАСПОРТ

Жанр action/RPG
Разработчик Snowblind Studios
Издатель Sony Online Entertainment/Ubisoft
Web-сайт www.championsofnorrath.com

Snowblind Studios
Небольшая студия, базирующаяся в Сиэтле, самым заметным проектом которой до сегодняшнего дня оставался Baldur's Gate: Dark Alliance
Игры Baldur's Gate: Dark Alliance, Top Gear Hyperbike, Top Gear Overdrive
Проекты нет данных
Web-сайт www.snowblindstudios.com



Это еще не самые крупные муравьи. Дальше будут побольше

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший идейный «продолжатель» Baldur's Gate: Dark Alliance

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный игровой процесс; приятная графика; продуманное меню

– Полнейшая вторичность, которая, впрочем, игре ничуть не мешает

ФОРМУЛА ИГРЫ

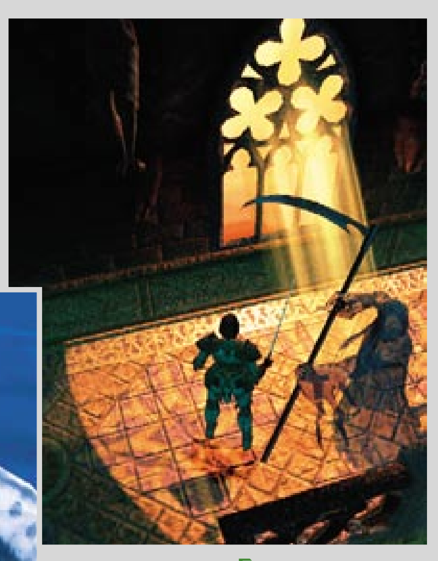
Baldur's Gate: Dark Alliance + EverQuest™ = **Champions of Norrath: Realms of EverQuest**



Я тебя поцелую. Потом. Если захочешь

Саблезубые медведи? Кто-то явно прогуливал биологию

«Останется только один»



Тишина, и мертвые с косами стоят

Если Champions of Norrath вам показалось недостаточно, поиграйте в Baldur's Gate: Dark Alliance





Фомка – самое безотказное оружие



ФОРМУЛА ИГРЫ

(GTA: VC – город и машины) × непомерную жестокость + бредовый сюжет = **Manhunt**

Знакомьтесь, это – главный герой

Пресловутые ролики



Он ни о чем не подозревает!



ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Rockstar North
Издатель Rockstar Games
Web-сайт www.rockstargames.com/manhunt

Rockstar Games
Вообще-то, у Rockstar довольно много подразделений: Rockstar North, Rockstar: San Diego, Vancouver, Vienna. Количество игр, выпущенных компанией с 1989 года, достаточно велико
Игры Smuggler's Run, Grand Theft Auto 1-4, Manhunt и проч.
Проекты GTA 5
Web-сайт www.rockstargames.com

Посмотрите также

Grand Theft Auto: Vice City **ДПК 7/2003**
Max Payne 2: The Fall of Max Payne **ДПК 12/2003**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Скучно и мерзко, зато жестоко

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Очень хороший искусственный интеллект; немножко юмора

– Аномально высокая сложность прохождения; кошмарно однообразный игровой процесс; сюжет

Традиционный шотган



Убейте их нежно

Янош Грищенко

Возьмите ручку и бережно напишите на чистом листе формата А4 большими разборчивыми буквами: Manhunt. После чего задумайтесь. Помните ли вы хотя бы одну добрую, сердечную, милую и жизнеутверждающую игру производства Rockstar за последние несколько лет? Конечно же, нет. Потому что не было таких. Разработчики с ухмылкой слушают вопли недовольных по поводу чрезмерной жестокости и расизма в серии GTA (особенно жаркие дебаты разгорелись вокруг последней части) и с самодовольным видом отправляются делать новую игру. Игру, по сравнению с которой Vice City – мелкий хулиган против закоренелого рецидивиста.

Название Manhunt в словаре синонимов найти невозможно. Но будьте уверены, что оно более чем заслуживает места рядом с такими словами, как: «свирепость», «изуверство», «зверство», «бессердечие» и парой-тройкой других. Знаете, игра чем-то похожа на Четвертый Фильм Тарантино (да, тот самый, что с приставкой vol.1). Только без массовок в боях, отличного саундтрека, грамотной режиссуры и обаятельности Дэвида Кэррэдайна.

Возьмем, к примеру, среднестатистический уровень (плюгавый, маленький и невзрачный), на котором начинается бойня. Три-четыре врага, выкрикивая ругательства и размахивая битами, окружают героя и начинают его зверски избивать. Герой умирает. И так продолжается до тех пор, пока ценой неимоверных усилий игрок не выманит каждого (!) из десятка противников и не выпустит из него всю электронную кровь. К тому же учтите, что высоколобый искусственный интеллект, а по совместительству – едва ли не единственный из плюсов игры, доведет вас до белого каления не один раз. Конечно, теоретически можно драться сразу со всеми, но практически остается только stealth-режим. Нужно ли говорить вам, дорогие читатели, что спустя три часа Manhunt превращается в раскаленные угольа, на которых игрока босиком заставляют выплясывать зажигательные латиноамериканские танцы?

Stealth же здесь, скажем, не самой высшей пробы. Но, во-первых, так проходить игру намного легче, а во-вторых – можно посмотреть ролики, когда Кэш (не кто иной, как главный герой) набрасывает очередному злодею полиэтиленовый кулек на голову и с усердием душит беднягу. Ну, или наносит несколько ударов подручными предметами. В этом эпизоде разработчики оказались весьма изобретательными.

Manhunt – довольно сомнительное удовольствие. Боевая система, как для action от третьего лица, вполне хороша в тактическом плане. Блоки, разные типы атак, отступление, развороты на 180° – все есть. Даже присутствуют смешные фразы а-ля «Hey man, it's only a game!» или «White brothers, help me!». В остальном же это типичный продукт, который с грохотом вышвырнули за пределы конторы, чтобы он заполнил собой пустое пространство, в то время как сама Rockstar уверенно движется к осеннему релизу очередной Grand Theft Auto. В итоге впечатления от игры такие же, как и после просмотра Kill Bill, о котором мы упоминали выше: противно, гадко, но чуточку смешно.

Старая-старая сказка

Сергей Светличный

Игровая вселенная Castlevania – одна из старейших среди видеоигр (о компьютерных речь вообще не идет). Шутка ли, первая игра из этой серии (Vampire Killer) появилась в далеком 1986 г. на ямаховской платформе MSX, и с тех пор «Кэстлвании» выходили едва ли не на всех сколько-нибудь популярных консолях. Причем все они были с видом «в профиль» – робкие попытки сделать трехмерную Castlevania (вышедшие на Nintendo 64 Castlevania 64 и Legacy of Darkness) обернулись полным провалом, после чего сериал снова вернулся в 2D (уже на GameBoy Advance).

И вот сейчас (в октябре прошлого года в США и в феврале нынешнего в Европе) увидела свет «попытка № 3» – полностью трехмерная Castlevania: Lament of Innocence (подназвание приблизительно переводится как «Плач по невинности»). Кроме полного 3D, игра примечательна еще и тем, что ее продюсировал Кодзи Игараси (Koji Igarashi) – человек, стоявший за сверхпопулярными Symphony of the Night и Aria of Sorrow. Поэтому надежды на игру возлагались самые что ни на есть серьезные. И надо сказать, что практически все они оправдались: если закрыть глаза на мелкие неприятности (вроде ужасающе малой продолжительности игры – «знатоками» сериала LoI проходится меньше чем за 10 часов), игра получилась просто великолепной.

Итак, на дворе XI век, наш герой – рыцарь Леон Бельмонт – возвращается из крестового похода домой и узнает, что в королевство вторглись орды монстров, а его любимую похитил и удерживает в своем замке некий высший вампир. В силу, скажем так, сложной политической обстановки в стране Леон не может рассчитывать на помощь, поэтому он отрекается от всех своих званий и регалий и в одиночку отправляется в Лес Вечной Ночи, в самой чаще которого находится замок его врага…

Если не сравнивать с другими играми сериала, то по геймплею «Плач по невинности» похож, к примеру, на Devil May Cry: бесконечные лабиринты замка, забитые ордами монстров, укладываемых штабелями с помощью несложных комбо, и попадающиеся время от времени задания на прыгучесть. Это было объяснение для тех геймеров, кто ухитрились пропустить все прочие «Кэстлвании» и понятия не имеют, на что они похожи. Тем же, кто видел хотя бы одну Castlevania (будь то на NES, MegaDrive или GBA), достаточно сказать, что в общем и целом Lament of Innocence ничем революционным от своих предков не отличается. Хлыст на месте – а что еще надо настоящему фанату серии?

Правда, некоторые новшества, конечно же, наблюдаются – например, появилось так называемое «меню в реальном времени» (впрочем, вызывающее больше нареканий, нежели благодарственных высказываний).

Как известно, кроме хлыста, у игрока может быть еще одно альтернативное оружие (нож, топорики, святая вода и т. д. – классический набор, в общем). Однако теперь путем комбинации со специальными магическими сферами (получаемыми после убийства «промежуточных» боссов) количество возможных вариантов их использования возрастает во много раз, причем эффективность их применения против разных монстров оказывается различной, что открывает перед игроком поистине необъятный простор для экспериментов.

Вместо системы развития характеристик (все же Castlevania – это частично ролевая игра, хотя и, заметим, весьма «частично»), в Lament of Innocence применена идея «порциональной» выдачи новых приемов. Поначалу вы можете наносить только два типа ударов, однако со временем разучиваете более мощные комбосы, и под конец бои с толпами монстров выглядят просто фантастически.

Внешне игра выглядит замечательно (особенно в сравнении со своими предшественниками), пусть коридоры и залы этого порой кажущегося бесконечным замка и смотрятся довольно однообразно. А музыка в Castlevania вообще бесподобная и, что главное, очень разноплановая – соло на пианино сменяет «почти оперная» ария, а ту – роковая композиция, причем все это выглядит совершенно органично и идеально вплетается в игровой процесс. Кто-нибудь знает, где можно купить саундтрек к Lament of Innocence?

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО…

Из более чем двух десятков игр из серии Castlevania на ПК появилась только одна – в далеком 1990 г. (естественно, под DOS). Называлась она просто – Castlevania (альтернативные названия – Demon Castle Dracula, Akumajo Dracula).

ФОРМУЛА ИГРЫ

Castlevania + вид сверху =
Castlevania: Lament of Innocence

«Продавец, говоришь? Что-то с ассортиментом у тебя негусто…»

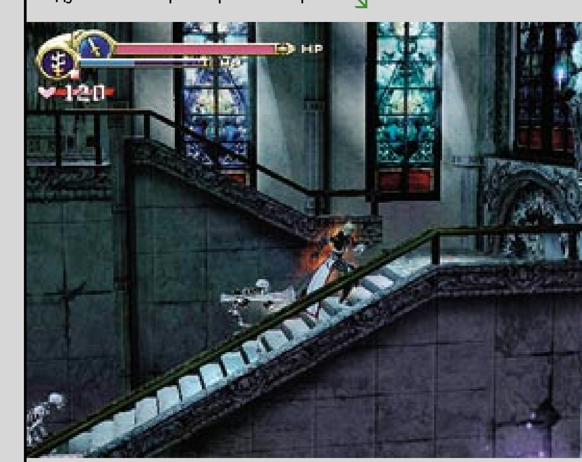
Какая же Castlevania без боссов?

ПАСПОРТ

Жанр arcade/RPG
Разработчик Konami TYO
Издатель Konami
Web-сайт www.konami.com/lamentofinnocence

Konami TYO
Подразделение Konami, ответственное за разработку (в прошлом известно как KCE Tokyo, или просто KCET) – т. е. то, что в других случаях называют «внутренней студией». Правда, к Konami TYO такое определение как-то не очень вяжется, хотя бы потому, что в нем работают почти 300 человек. Несмотря на наличие в их активе сверхпопулярного «ужастика» Silent Hill, основной специализацией являются музыкальные игры и «симуляторы свиданий». Японцы – что с них взять…
Игры сериалы Silent Hill, Dance Dance Revolution, Tokimeki Memorial, ISS Pro Evolution, Pro Evolution Soccer и т. д.
Проекты Silent Hill 4: The Room
Web-сайт www.konamityo.com

Ностальгический вид сбоку включается не часто, но иногда все же радует глаз старого фаната серии



ВЕРДИКТ ★★★★★

Перенос Castlevania в 3D наконец-то оказался успешным

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отличные графика и музыка; «классический» геймплей; интересные находки в плане оружия

− Ролевой составляющей практически нет; игровой процесс понравится не всем; игра слишком короткая

Похоже, предыдущий рыцарь был несъедобным…

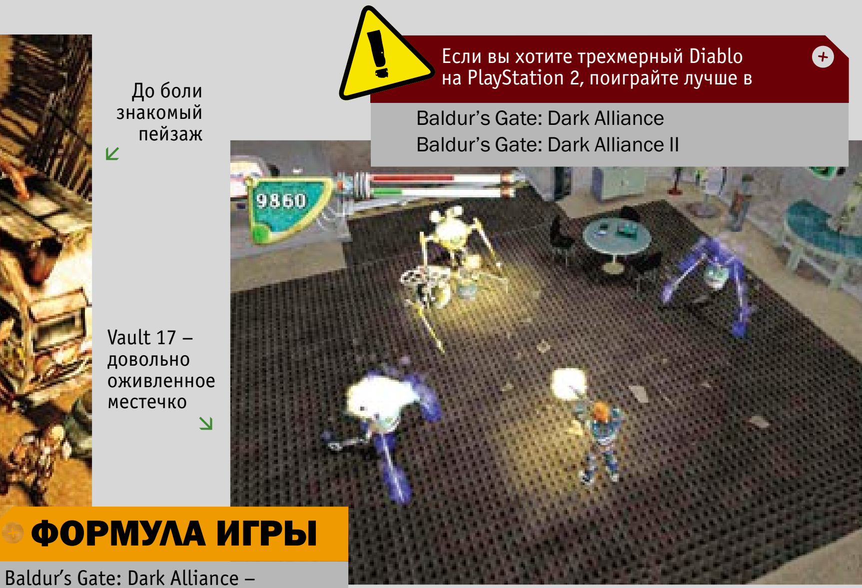


Если вам не понравилась Castlevania: Lament of Innocence, поиграйте в

Devil May Cry **ДПК 6/2002**
Onimusha 2: Samurai's Destiny **ДПК 1–2/2003**



До боли знакомый пейзаж



Vault 17 – довольно оживленное местечко

Если вы хотите трехмерный Diablo на PlayStation 2, поиграйте лучше в

Baldur's Gate: Dark Alliance
Baldur's Gate: Dark Alliance II

ФОРМУЛА ИГРЫ

Baldur's Gate: Dark Alliance – геймплей + постъядерные пейзажи = **Fallout: Brotherhood of Steel**

ПАСПОРТ

Жанр action/RPG
Разработчик Black Isle Studios
Издатель Interplay
Web-сайт www.interplay.com/fbos

Black Isle Studios
Легендарная компания («ролевое» подразделение Interplay), чье название священно для каждого поклонника компьютерных ролевых игр. В последнее время, правда, Black Isle Studios упорно пыталась переквалифицироваться в управдомы, выпустив несколько проектов для консолей. Попытка, заметим, оказалась неудачной – компания закрылась в конце прошлого года.
Игры Planescape: Torment, сериалы Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate
Проекты отсутствуют
Web-сайт www.blackisle.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Это не Fallout 3

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Узнаваемый сеттинг; временами неплохой юмор

– Скучный однообразный геймплей; посредственная графика



О Fallout в окне характеристик напоминают разве что узнаваемые скетчи

Посмертный ребенок

Сергей Светличный

У нас в редакции есть негласное правило: если писать о консольных играх, то только о лучших их представителях, и до сих пор мы его неукоснительно соблюдали. Однако все когда-нибудь случается в первый раз – вот и сейчас пришел черед опубликовать обзор игры для PlayStation 2, которая его абсолютно не заслуживала бы, не будь в ее названии магического слова Fallout...

Движок для «Братства Стали» был позаимствован у другого консольного проекта Black Isle – Baldur's Gate Dark Alliance, что чувствуется буквально сразу, при первом же взгляде на... да на что угодно: на ракурс камеры, инвентарь, систему развития характеристик персонажа, принцип сохранения, даже фирменная «балдурная» разбивка сюжета на главы перекочевала в Brotherhood of Steel практически без изменений. Грубо говоря, перед нами вроде бы все тот же Dark Alliance, который пришелся по душе практически всем консольным игрокам, только в другом сеттинге. Но это лишь на первый взгляд...

Играем мы за новобранца «Братства Стали», который, не успев вступить в ряды этой известной каждому поклоннику сериала организации, ухитрился отстать от своего отряда и застрять в одном не самом приятном на вид городке (впрочем, покажите мне в Fallout красивые города...). У местных жителей масса проблем, решить которые, ясное дело, можете только вы (никого не интересует, что в Братстве вы состоите без году неделя), поэтому с места в карьер начинается резня. Под ваш нож (или под лазерный пистолет) идут армады людей и животных разной степени мутированности, причем конца этой процессии нет – пообщаться с NPC вы сможете раз в полчаса игрового времени, а побочные квесты будут попадаться и того реже. Diablo, одним словом.

С другой стороны, в Dark Alliance игровой процесс был точно таким же, но, тем не менее, в него было безумно интересно играть. Сидя же за Fallout, начинаешь скучать уже к исходу второго часа, а под конец приходится себя буквально заставлять брать в руки геймпад. «Темный Альянс» подкупал бешеной динамикой боев, потрясающе красивыми пейзажами и «синдромом Дьябло» – «заверну за тот угол, и спать». В «Братстве Стали» нет ни того, ни другого, ни третьего. Понятно, что постъядерные пустоши просто обязаны выглядеть уродливее средневековых замков и сказочных земель – но ведь не настолько же... Парадокс, который возможен только на консолях, – вышедшая два с половиной года назад BG:DA гораздо красивее, чем сделанная на ее движке F:BoS.

Ладно графика – в конце концов, оригинальный Fallout красотами тоже, прямо скажем, не блистал, что ему отнюдь не вредило. Но, к сожалению, с геймплеем у F:BoS также не сложилось. Ваш герой может либо ходить, либо махать оружием, но не то и другое одновременно, из-за чего «рукопашные» бои теряют все свое изящество и становятся на редкость неуклюжими и однообразными. С огнестрельным оружием все еще хуже – у него включено самонаведение, поэтому геймеру достаточно взять в руки самую большую пушку, стать посреди толпы монстров и зажать кнопку, отвечающую за стрельбу, – все остальное игра сделает за него, лишь бы патронов хватило.

Пожалуй, стоило бы рассказать о ролевой составляющей – хотя бы о том, что вы можете выбирать одного из шести персонажей (три основных и три «дополнительных», открываемых после первого прохождения), которые даже немного отличаются друг от друга по характеристикам (кстати, как вам нравится идея играть за ghoul'а – похоже, в «Братстве Стали» к чистоте расы начали относиться гораздо более спокойно), но только зачем – ведь любым из представленных героев проходить Fallout: Brotherhood of Steel одинаково скучно...



House of the Dead/«Дом Мертвецов»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co, 2003

Web-сайт www.house-of-the-dead.com

Режиссер Юв Болл

В ролях Джонатан Черри (Руди), Тайрон Лейцо (Саймон), Клинт Ховард (Салиш), Она Грауер (Алисия), Элли Корнел (Джордан Каспер), Уилл Сандерсон (Грэг).

Снять киноленту со связным сюжетом по мотивам видеоигры для аркадных автоматов со световым пистолетом – задачка еще та. Естественно, знаменитый немецкий режиссер трэшевого кино Юв Болл с этим не справился. Похоже, он вообще не озадачивал себя вопросами аутентичности фильма – чтобы зритель не забывал о том, что такое House of the Dead, в некоторых местах вставлены куски прямиком из игрового процесса.

Можно лишь представить, как педантичный немец формировал будущий шедевр: берется наугад 10 лучших киноработ в жанре трэш – от «Ночи живых трупов» до «Зловещих мертвецов», и из них делается попурри, которое способны смотреть только самые заядлые поклонники. Вроде меня, например.

Но во всем этом кошмаре (в прямом и переносном смысле) есть три замечательных момента, которые не дают нам поставить House of the Dead заслуженные два балла. Во-первых, исполнитель главной роли Джонатан Черри – как ни странно, игра этого актера выглядит весьма убедительно, и смотрится он в роли борца с зомби очень даже хорошо. Знатоки жанра тут же отметят явное сходство его персонажа с Эшем из Evil Dead, но до Брюса Кэмпбелла ему все-таки далеко.

Во-вторых, концовка фильма. Все любители игрового сериала House of the Dead будут визжать от восторга, когда Руди назовет свою фамилию. Жаль только, что их не очень много, а не знакомый с игрой зритель не оценит единственный изящный ход Юва Болла.

И в-третьих, это фрагмент длиной в десять с лишним минут. Если вы взяли фильм на DVD, но не являетесь поклонником жанра, просто начните просмотр с 00:49 и закончите его на 1:01. Масса положительных эмоций вам обеспечена. В течение короткого промежутка времени семь обреченных устраивают такую кровавую баню, истребляя более двух сотен зомби, что Тарантино со своим Kill Bill умывается горючими слезами.

И только в этом эпизоде фильм до боли напоминает игру. Уничтожение живых мертвецов ведется с невероятной скоростью, с применением самого разнообразного оружия, и появляющиеся местами фрагменты игрового процесса лишь подчеркивают это сходство. Если бы весь фильм обладал таким же запасом драйва и адреналина, как этот маленький его кусочек, то мы, без сомнения, выдали бы House of the Dead пять баллов и звание лучшего в жанре. А так – увольте. На IMDB он сейчас занимает 31 строчку в списке худших фильмов всех времен и народов. Стоит посмотреть творение Юва Болла хотя бы по этой причине.

Сергей Галёнкин



Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 464-0220
«**Блиц-Информ**» (044) 205-5150
«**ПрессЦентр**» (044) 239-1049
«**Саммит**» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«**АВ сервис**» (06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«**Меркурий**» (056) 744-7287

ДОНЕЦК
«**Бегемот**» (0622) 92-6064
«**Идея**» (0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«**Горизонт**» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«**Пресс-сервис**» (0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Приватна доставка (05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 55-8235

ЛЬВОВ
«**Деловая пресса**» (0322) 70-3468
«**Фактор**» (0322) 41-8391
«**Львівський кур'єр**» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«**Ноу-Хау**» (0512) 47-2547

ОДЕССА
«**МиМ**» (0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ
«**Экспресс-Крым**» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«**Крымский экспресс**» (0652) 52-5727

СУМЫ
«**Эллада S**» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«**Айсберг**» (0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С. (0572) 62-7821

ХЕРСОН
«**Кобзарь**» (0552) 22-5218

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2004 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 270-2849

Lord of the Rings: Return of the King/ «Властелин Колец: Возвращение Короля»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания New Line Cinema, 2003

Web-сайт www.lordoftherings.net

Режиссер Питер Джексон

В ролях Элайджа Вуд (Фродо), Шон Остин (Сэм), Йен Маккеллен (Гэндальф), Вигго Мортенсен (Арагорн), Орландо Блум (Леголас), Джон Рис-Дэвис (Гимли), Энди Серкис (Голлум/Смеагорл), Доминик Монэгэн (Мерри), Билли Бойд (Пиппин), Бернард Хилл (Теоден), Миранда Отто (Эовин), Лив Тайлер (Арвен) и др.

К тому времени, когда вы получите свеженький номер «моей прелес-с-сти» под названием «Домашний ПК», уже будет известно, сколько же золотых статуэток дядюшки Оскара (из 11 возможных) завоевала третья, финальная часть многочасового киноэпоса о Братстве Кольца.

Верите или нет, но обзор «Возвращения Короля» потребовал от меня намного больше усилий, чем аналогичные заметки о первом и втором фильмах (см. «Домашний ПК», № 1–2, 2002; № 3, 2003). Я ломал себе голову, почему так получается, а потом вдруг понял, что ответ содержится в короткой старой истине – «Лучшее – враг хорошего».

Видимо, по причине своего давнего трогательно-нежного отношения к книге я выдвигал к ее кинематографическому воплощению непомерно высокие требования, выполнение которых практически нереально. Тем более что многослойность и полифоничность шедевра оксфордского Профессора создает у каждого читателя совершенно различное представление о Средиземье, его обитателях и грандиозных событиях, потрясших тот мир до основания.

Теперь же, по здравому размышлению, понимаешь, что Питер Джексон сотворил лучшее из возможного, причем именно в плане использования всех современных технологий воздействия на зрителей. «Возвращение Короля» – настоящее аудиовизуальное пиршество. К сожалению, в этом случае неизбежна потеря философской глубины первоисточника.

Скажу прямо, на протяжении всех трех с лишним часов просмотра третьей части грандиозной саги я не мог избавиться от одной мысли, за которую ярые поклонники могут разорвать на мелкие кусочки. Умом понимаешь масштабность и высокое качество постановки, представляешь, какие задействованы материальные и творческие ресурсы, но душа требует чего-то большего. Ну не затрагивает фильм те струнки, на которых как по нотам «играла» книга. Просто это что-то другое, и к его оценке следует подходить с другими критериями. Но, как говорится, первая любовь – самая сильная. Так что примите как данность и простите мне изначально предвзятое отношение ко всей трилогии Джексона.

Тем не менее я еще раз повторю, что на фоне потока киномакулатуры, льющегося с американских, а значит, и наших экранов, «Властелин Колец» вообще, и «Возвращение Короля» в частности, выглядят эдакими высоченными горными пиками.

Хочу заострить ваше внимание еще на одном нюансе, на который, вероятно, не все зрители обратили внимание. Не знаю, была ли это изначальная режиссерская задумка или просто так все сложилось, но, по большому счету, не видно ни одной серьезной актерской работы. Самое лучшее тому подтверждение – отсутствие оскаровских номинаций в категориях лучших ролей – как мужских, так и женских. Поэтому я не буду останавливаться на постановочно-технологической части фильма, заслуживающей пятерки с плюсом, а поразмышляю над воплощением персонажей.

Если все же попытаться выделить кого-то из актеров, то, по моему скромному мнению, из женщин (которых и так раз-два и обчелся) в третьей части вне конкуренции была Миранда Отто в роли Эовин. Честь мундира сильного пола удачнее всех защитил потрясающий своей трогательностью (хотя временами вышибающий излишнюю слезу) Шон Остин в роли преданного своему хозяину Сэма. Запомнился и Бернард Хилл, наделивший своего Теодена мощным характером «шекспировского» масштаба. Блеснул и Энди Серкис, на несколько минут появившийся на экране в открывающем фильм «флэшбеке» о том, как Смеагорл заполучил «свою прелес-с-сть».

Как ни странно, главные действующие лица – члены Братства Кольца (исключая, пожалуй, Пиппина, Мерри и Сэма, о котором уже упоминалось), получились слишком одномерными. Надежды, после первой части возлагаемые на Элайджу Вуда (Фродо), так до конца и не оправдались. Гэндальф (Йен Маккеллен), Леголас (Орландо Блум) и Гимли (Джон Рис-Дэвис) – ходячие и сражающиеся маски. А парочка Арагорн (Вигго Мортенсен) и Арвен (Лив Тайлер) стала источником самого большого разочарования.





Кстати, «несчастного» Сарумана (Кристофер Ли) кровно обидели, не включив сцены, отснятые с его участием, в финальный вариант фильма. Мне не очень понятно, почему Джексон принял такое решение. Ведь в завершающей части книги они несли очень высокую смысловую нагрузку.

Простим творцу все мелкие прегрешения и недочеты, поблагодарим его за ту гигантскую работу, которая породила трилогию, триумфально шествующую по экранам мира, и в порядке поощрения по совокупности заслуг выставим «Возвращению Короля» отличную оценку.

Александр Птица